

GRAN POSTER POKEMON
84
CLUB
Nintendo
PREVIO
STREET FIGHTER ALPHA
WARRIORS' DREAMS
CARMAGEDDON 64
EARTHWORM JIM 3D
VIGILANTE 8 S.O.
HERCULES
A FONDO
SHADOWGATE 64
SUPERMAN
SUPER MARIO BROS.(GB)
ARCADIAS
THE KING OF FIGHTERS '99
Pokémon
Snap
01
Colombia $3.600.oo Venezuela BS 1.250.oo Ecuador S/ Puerto Rico US$ 2.00 Panamá US$ 2.00
EDICION 8-09 ISSN 0123-687
0 37634 13138 1
09



estás N64
MUNDO DE NINTENDO
Av. 7 No. 120A - 13 Bogotá
CASA ESTRELLA
GALERIAS Bogotá
CASA ESTRELLA
UNICENTRO Bogotá
No te arriesgues!
Asegúrate que tus juegos sean los oficiales
BOGOTA
Casa Estrella, Carsa, Music Master
Super Ley, Mundo de Nintendo, Alkosto, SAO
MEDELLIN
Super Ley, San Diego, Unicentro, Carsa
BARRANQUILLA
Super Ley, SAO
CALI
Super Ley, Unicentro, Carsa
IBAGUE
Optimo
IMPORTADO POR
MAKROGAMES
100% LEGAL
EXIGE EL SELLO DE GARANTIA!
www.nintendo.com/espanol
MAKROGAMES LTDA
REPRESENTANTE OFICIAL PARA COLOMBIA
AV. 7 No. 120A - 13 TEL: 612 4845 OFICINAS: 612 4967
612 4965 - 620 6336 SANTAFE DE BOGOTA
E-MAIL: makroga1@latino.net.co
...o estás OUT!
1 AÑO DE GARANTIA
NINTENDO64
QUICK ART

C·L·U·B Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINT ENDO Nº 84
EDICION Nº 8-09

Revista coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourde Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente Editorial
Orlando Vejar
Ventas de Publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de Publicidad
Bogotá: 4139501 - 4139300
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, San-tafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. - Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por PRINTER COLOMBIANA S.A.

Printed in Colombia
ISSN 0123-6873

Debido a que el mes anterior ocupamos una gran catidad páginas para mostrarte lo sucedido en el E3´99, esta edición contiene bastante información que estaba esperando para ser difundida. Además, nos permitimos el lujo de incluir un gran poster que sabemos te gustará.

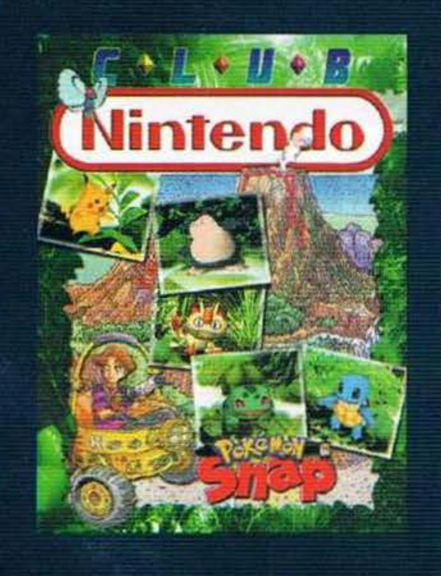
La página 64 de nuestra revista, siempre había sido usada para darte un anticipo de lo que vendría en el siguiente número, después de un tiempo, quisimos darle más onda y la reemplazamos por un "Puzzle" que en las últimas ediciones volvió a ser cambiada por la sección "Ultima Página". Nos gustaría conocer tu preferencia acerca de qué sección prefieres en la página 64, para lo cual te solicito que la próxima vez que nos envíes una carta, pongas al reverso, debajo del remitente, tu elección de entre: "Ultima Página", "Ultima Página/Puzzle" o sólo "Puzzle". Bueno, te recuerdo que para Revista Club Nintendo tu opinión es muy valiosa y necesaria, porque después de todo eres tú el que nos has dado la preferencia durante estos casi nueve años.

¡Hasta la próxima!

El Editor







Como te dijimos en el número anterior, Pokémon ataca con todo y esta vez, te presentamos un entretenido título basado en estos pequeños monstruos que deben regalarte su mejor pose. Además, el Game Boy Color se está preparando para recibir muchos nuevos títulos, así lo podrás notar al leer nuestro especial de la compañía Infogrames.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

COLOMBIA: Iván Andrés Tibavinsky - Gustavo Adolfo (link) - Roni Coronado Molina - Fabián A. Meriño C. y Sharon De La Rosa B. - Leonardo Lara S. - Nicolás Dyerbe - Rafael Humberto Castro Fernández - Juan Sebastián Suárez García - Jaime Andrés Díaz Crosthwaite - Eduardo José Roldan Morales - J.N.L.P. - Juan Camilo Marín

COSTA RICA: Marcos Bermúdez F. - Marco Antonio Arias Arguedas - José Mauricio Solano ***CUBA***: Carlos Rodolfo, Gustavo ***ECUADOR***: Juan Fernando Fabara - Jorge Andrés Morales - Juan Carlos López V. - Martín De La Torre - Cristián Benalcázar H. ***GUATEMALA***: Oscra Alfredo Herrera Juárez - Andy Salazar - Rodrigo Cortéz ***HONDURAS***: Yasmin ***PANAMA***: Gustavo Elías ***PUERTO RICO***: Jonathan J. Avilés Rivera ***REPUBLICA DOMINICANA***: Victor Samuel Ventura Morel

VENEZUELA: Andrés Hartmann - Luis Echeverría - José Angel Ruggiero Moreno - Omar Enrique Ortiz Branco - Franci Di Meola - Manuel Quiñonez - Daniel Antillana - El Marciano - Carlos Orozco - Yeberson Orta - Dart-Maul - Mauro Salgado - Alejandra Texeira - René Rivero

DR. MARIO

¿Cómo están compañeros de Nintendo? Quería preguntarles algo sobre el juego Pokémon Snap. ¿Cómo consigo las fotos "especiales" de Pikachu? Ya que un amigo me dijo que se podía tomar a Pikachu surfeando y a Pikachu andando sobre un Electrode.

Mauricio Fernández

Así es, tal como nos dices, es posible tomar fotos especiales de algunos Pokémon (no sólo de Pikachu), y esto mejora la puntuación de tus fotos notoriamente... A continuación te diré en qué puedes tomar fotos especiales de Pikachu:
"Surfing Pikachu" – (Beach Course, 1000 ptos.) Al principio de la etapa, verás un Pikachu. Un poco más adelante hay una tabla de Surf. Comienza a tirar manzanas (Pikachu las seguirá) para atraerlo. Si lo haces bien, Pikachu saltará sobre la tabla y empezará a lucirse.
"Pikachu on a Stump" – (Beach Course, 1300 ptos.) En el primer lugar donde hay pasto alto, saldrá un Meowth siguiendo un Pidgey. Golpea a Meowth con una Pester Ball para que obstruya el camino de Zero-One. Ahora comienza a lanzar Pester Balls al pasto hasta que salga Scyther. Entonces saldrán 2 Pikachus y se colocarán sobre unos troncos. Toca tu Poke-flute y ambos harán thunder attack (excelente foto).
"Pikachu on a Ball" – (Tunnel Course, 600 ptos.). Al principio de la etapa, toma una foto de Pikachu. El se moverá. Cuando se detenga tómale otra foto. Cuando el Electrode se acerque, Pikachu se subirá en él.
"Speed Pikachu" – (River Course, 800 ptos.) Al final de la etapa, verás un Pikachu sobre una especie de tronco, golpéalo con una manzana y Pikachu saldrá del tronco y comenzará a correr.
"Balloon Pikachu" – (Cave Course, 1600 ptos.) Cuando veas a un Zubat sosteniendo a un Pikachu, golpéalo con una Pester Ball. Entonces Pikachu caerá sostenido por unos globos. (No es fácil darle a Zubat).
"Flying Pikachu" – (Cave Course, 2000 ptos.) Has lo mismo que hiciste para obtener "Balloon Pikachu". Ahora Pikachu se acercará al huevo. Rompe el huevo tocando tu Poke-flute. Ahora quédate mirando hacia atrás hasta que veas a Pikachu sobre Articuno y comienza a tomarle fotos.

♦

Hola, amigos de Club Nintendo. Estoy a punto de terminarme el juego Smurfs de GB, y me asaltó una gigantesca duda (bueno, no es para tanto, sólo que así suena mejor): Existen opciones secretas o trucos en este juego.

Diego Arturo Moraga

Hay un pequeño menú "secreto" en este juego. Bueno, a decir verdad, es una especie de recompensa. Este menú es una especie de modo práctica, al cual puedes acceder cuando derrotes a Gargamel en el último nivel. Cuando lo hagas, observa los créditos, al final aparecerá un menú de selección de etapa que te permitirá jugar la mayoría de ellas.

♦

Soy un fanático de Link y Zelda desde hace mucho tiempo, (he jugado todas sus versiones) y me acabo de comprar un GBC con el juego Legend of Zelda DX y les quiero preguntar. ¿Dónde está el calabozo secreto de este juego (el que no sale en la versión normal)? Y qué puedo obtener allí.

Rodrigo Solis

Para no arruinarte la diversión a ti, y a todos quienes piensan revivir sus aventuras con Link en este excelente juego, sólo diré que este calabozo se encuentra en GRAVEYARD. (La ubicación exacta la debes descubrir tú). En este nuevo calabozo (Color Dungeon) podrás conseguir 2 items que te recordarán inmediatamente el juego de Nintendo 64 (dos túnicas, una azul y una roja). Sus efectos los conocerás cuando las encuentres. Sin embargo, puedo adelantarte que éstas túnicas te serán muy útiles para conseguir el final especial de este juego.

NO OLVIDES SEGUIR ENVIANDONOS TUS DUDAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL

R-TYPE DX

R-Type DX es uno de los dos juegos clásicos que se están adaptando para el GB y que revisaremos en este ejemplar (el otro es Super Mario Bros DX). Este juego se puede jugar tanto en el GB clásico como en el GB Color, pero es mucho mejor hacerlo en este último, ya que en el GB clásico sólo tendrás acceso a 2 juegos, pero al jugarlo en el GBC serán 5 las versiones que se pueden disfrutar.





Compañía



Compatible

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por **Bitz**

8 megabit Memoria

Acción Disparos Categoría

Julio 1999 Fecha de Salida



Para los que no estén muy familiarizados con el concepto R-Type, este título apareció ya hace varios años para Arcade, después tuvimos la oportunidad de verlo tanto en el GB (R-Type, 1991) Como en el SNES (Super R-Type, 1991. R-Type III: The Third Lightning, 1994). Estos son una serie de juegos de disparos que tienen dos características: 1) Gráficos excelentes. 2) Una dificultad muy alta. Si has jugado cualquiera de las versiones de este juego, entonces no podrás negar que estas características son fundamentales para un R-Type.

Bueno, pero ¿qué onda con las 5 versiones de R-Type que se incluyen en este juego y por qué su compatibilidad con algunos sistemas? Ahora hablaremos de esto.

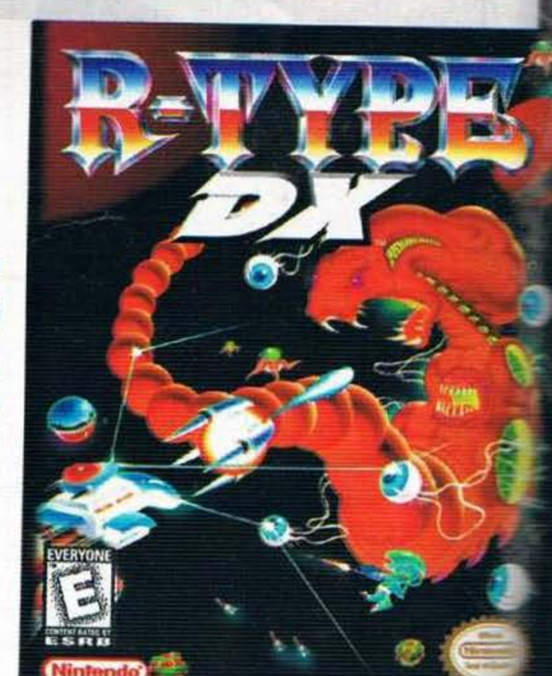
Originalmente, aparecieron para el GB 2 juegos basados en las 2 primeras versiones de R-Type para Arcade y el SNES. Sólo uno de estos juegos llegó a nuestro continente (R-Type) y el otro (R-Type 2) apareció solamente en Japón. Las buenas noticias comienzan con que ambos juegos, en su versión original están disponibles en este cartucho. De hecho, estos son los 2 juegos a los que tendrás acceso si juegas este cartucho en un GB Clásico en su versión Pocket.

R-TYPE DX
GAME SELECTION
USE LEFT/RIGHT TO SELECT GAME
PRESS START TO PLAY
R-TYPE II
ORIGINAL GAMEBOY VERSION













De los otros 3 juegos, 2 son tanto R-Type 1 y 2, pero en sus versiones mejoradas para el GBC. La mejoría no sólo consiste en darle color a los gráficos del juego, sino precisamente en aprovechar todas las ventajas que ofrece el nuevo procesador del GB Color y darle toda una mejora en general al a este título. De hecho, tanto la introducción de una versión a otra mejora de forma significativa. Además, cada elemento del juego está mucho más detallado. Hasta parece que te encuentras jugando un par de juegos totalmente distintos y en algunos casos resulta difícil creer que estés jugando una misma escena en una versión y otra, de todos los cambios que tiene.



Sobre el quinto juego, éste se trata de R-Type DX. Esta es una versión en la que juegas tanto R-Type 1 y 2 pero como si se tratara de un solo juego. Y es que al jugar se mezclan las escenas de ambos, pero además de eso, existe una escena que es exclusiva de este modo de juego. R-Type DX se podría considerar como el reto máximo al que se puede enfrentar alguien que sea fanático de esta serie. Y es que con el simple hecho de unir ya dos juegos, se hace muy largo... ahora agrégale la dificultad característica de los R-Type y en la que ya habíamos hecho énfasis.





En R-Type, tú manejas una nave experimental de tipo R (de ahí el nombre del juego). Tu enemigo principal es el imperio Bydo y tu misión para salvar a la humanidad es eliminar al "Core" o matriz de este imperio. Tu nave cuenta con las características de casi la mayoría de naves en los juegos de "Shooters". Al ir avanzando y eliminando a ciertos enemigos del imperio, obtendrás algunos "Power-Ups" o armas mucho más poderosas que el simple rayo que traes al principio. Estas armas son variadas y van desde un rayo que tiene la capacidad de rebotar en algunas superficies, otro que recorre la superficie que toca hasta alcanzar un blando enemigo o un rayo que va en línea recta, pero que es muy poderoso. Entre más de estos "Power Ups" tomes, estas armas se harán más poderosas.

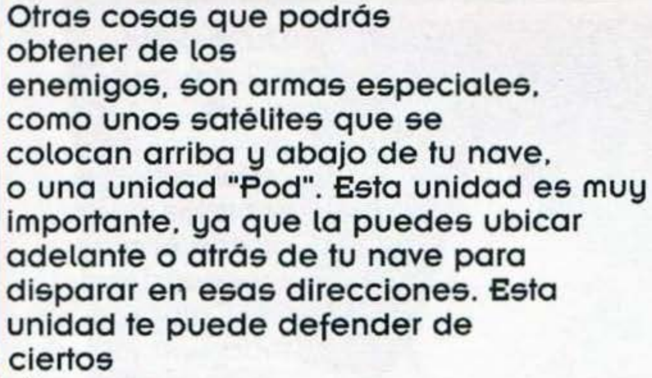










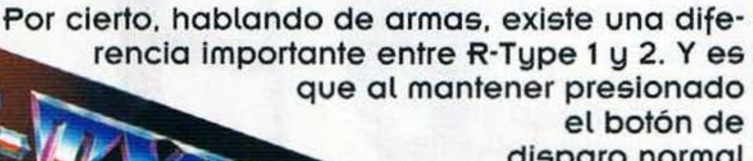


Otras cosas que podrás obtener de los enemigos, son armas especiales, como unos satélites que se colocan arriba y abajo de tu nave, o una unidad "Pod". Esta unidad es muy importante, ya que la puedes ubicar adelante o atrás de tu nave para disparar en esas direcciones. Esta unidad te puede defender de ciertos disparos o la puedes lanzar para hacer daño a algún enemigo que esté a lo lejos. Al tomar más "Power Ups", tu unidad Pod se hace más poderosa.









Por cierto, hablando de armas, existe una diferencia importante entre R-Type 1 y 2. Y es que al mantener presionado el botón de disparo normal "Beam", acumulas poder para lanzar un gran disparo. Esto es en ambos juegos, pero en R-Type 2 puedes acumular doble poder para lanzar un disparo todavía más poderoso. Otras diferencias son el tipo de armas y los enemigos.



Los gráficos en general de ambos juegos son muy buenos. Mejoran notablemente al jugar las versiones del GBC, pero las del GB clásico no están nada de mal. La acción es muy buena, sin embargo pensamos que hubieran trabajado un poco más en lo que son los "valores" de la nave. Pues de repente parece que un disparo que te pega en la parte de abajo de la nave no te hace nada, pero algo que pasa por arriba y que pareciera que no te va a dar, te destruye. En general a nosotros nos parece fantástico tener en un solo cartucho, 5 distintas versiones de este gran clásico en formato compacto para el GB y el GBC.



Este es un juego muy recomendable... pero cuidado: Si no tienes mucha experiencia con Shooters o tienes poca paciencia, este título te puede parecer frustrante.



TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
A BUG'S LIFE (Nintendo 64)	Selección de nivel	En la pantalla principal mantén presionado: C-arriba, C-abajo, C-Izquierda, C-Derecha, Z y luego presiona R.
STAR WARS: Episode 1 Racer (Nintendo 64)	Un detalle curioso...	En la pantalla principal del "Tournament mode" mantén presionado Z y luego presiona A para comenzar a jugar.
STAR WARS: Rogue Squadron (Nintendo 64)	Ver unas escenas interesantes...	Ingresa el código DIRECTOR
STAR WARS: Rogue Squadron (Nintendo 64)	Hacer el juego mas difícil	Ingresa el código ACE
STAR WARS: Rogue Squadron (Nintendo 64)	Obtiene Super Shields	Ingresa el código TOUGHGUY
STAR WARS: Rogue Squadron (Nintendo 64)	Vuela el "TIE Interceptor"	Ingresa el código TIEDUP
STAR WARS: Rogue Squadron (Nintendo 64)	Incrementa el límite "Craft"	Ingresa el código IAMDOLLY

Pokémon Snap

Este mes nuestra portada es uno de los títulos más esperados por los fans de Pokémon, nos estamos refiriendo a Pokémon Snap.



Este, más que un juego, podríamos catalogarlo como un accesorio como lo fué Mario Paint o bien, la Pocket Camera. Aquí deberás ayudarle al Profesor Oak a conseguir las mejores fotografías de los Pokémon en su estado natural, pero eso no es todo, pues nos ofrece muchas sorpresas más.

Dentro de todo el juego podrás darte cuenta de muchos detalles que seguramente ya has visto en las versiones de Game Boy, esto es también otro de los factores que hacen a este título tan bueno.

Si alguna vez has jugado la versión de GB de Pokémon, te será de gran utilidad, pues mucha de la información sobre los pokémon que adquieres en las versiones antes mencionas, te ayudará a entender mejor las actitudes de los pokémon y las reacciones que ellos pueden tomar dependiendo de tus acciones, además de que es más fácil identificarlos y buscarlos en los lugares donde ellos se esconden.

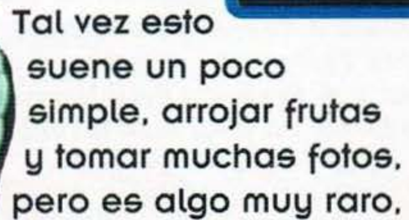
Debes poner mucha atención a los datos de cada pokémon en tu Dexter... (¡ja ja ja! ¿a quién se le habrá ocurrido?) digo, en tu pokédex, ya que en algunos casos te resultará complicado encontrar a ciertos pokémon, sin no has leído o escuchado algo acerca de sus costumbres, o bien, saber qué tipo de Pokémon es, para buscarlo.







Recuerda que debes saber cuándo arrojarles frutas o bombas para atacarlos o para ponerlos contentos y tomar mejores fotografías. Todos estos factores son muy interesantes, pero lo mejor es que puedes tomar las fotos que tú quieras, volver a pasar los recorridos y poder mostrarles tus mejores fotos al profesor Oak y que él pueda tener un mejor estudio de las especies de Pokémon.

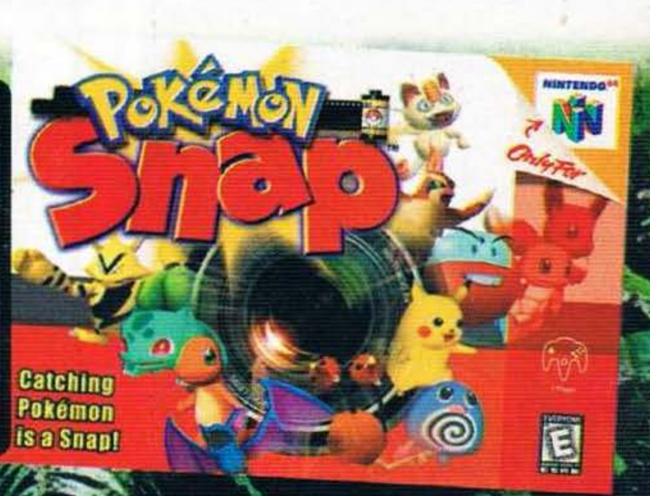


Tal vez esto suene un poco simple, arrojar frutas y tomar muchas fotos, pero es algo muy raro, por demás impresionante e increíble que suene, esto es bastante adictivo, pues sin pensarlo, tomas una fotografía, pero si no te gusta o no te parece muy buena, o es demasiado frustrante porque no salió completa, pasas otra vez ese recorrido con el fin de tomar nuevamente esa foto, así que una y otra vez te quedas enfrascado, pero es por lo divertido del juego; así que no pienses que al acabarlo lo botarás, te espera mucha diversión y horas de entretenimiento con Pokémon Snap. Además, lo mejor de esto es estar probando cosas para encontrar nuevos Pokémon en cada escena, pues entre más Pokémon tengas registrados, podrás entrar a más escenarios.



Recuerda que a partir de este mes podrás disponer de este juegazo y cualquier duda que tengas, háznosla saber y te responderemos en nuestra sección de Mariados. Ten por seguro que seguiremos muy de cerca este magnífico título, así que mantente presente.





SUPERMAN



¡Más rápido que una bala! ¡Más poderoso que una locomotora! ¡Puede pasar edificios de un sólo salto! ¿Es una ave? ¿Es un avión? ¡No! ¡Es Superman! Así es, ya había pasado mucho tiempo desde la última vez que vimos al máximo superhéroe en acción en los videojuegos y también desde la última vez que Titus habló de su lanzamiento, pero por fin ya está aquí el título donde la estrella principal es el último hijo de Krypton.



Como ya lo habíamos dicho en números anteriores, este título está basado en la serie animada de Warner Bros., The New Superman Adventures. Esta serie es muy parecida a la serie de Batman, donde los personajes tienen trazos sencillos y quijadas pronunciadas. Debido al éxito de esta caricatura, Titus se animó a programar éste título, del cual se espera un éxito similar.

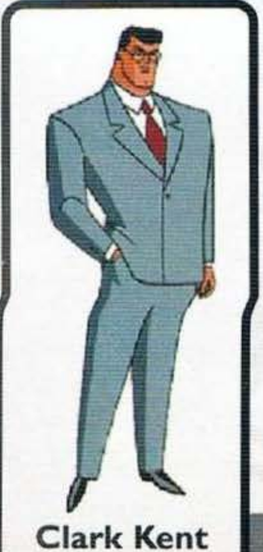
El pretexto del juego es éste:

Se supone que Superman se encontraba haciendo lo de costumbre, cuando súbitamente a Lex Luthor se le ocurre raptar, una vez más, a Louis Lane, a Jimmy Olsen y al Profesor Emil Hamilton, pero esta vez de una forma un poco más excéntrica, ya que los encierra en un mundo totalmente virtual. Obviamente, Superman no se podía quedar con los brazos cruzados, así que decide aventurarse en este mundo virtual para salvar, una vez más, a sus amigos...

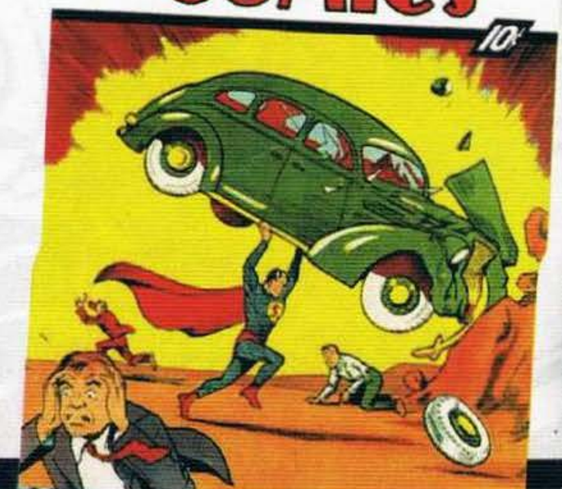


Este es un juego de aventuras en 3D, donde el protagonista es... ¿adivina quién? Pues claro, Superman.




Clark Kent

Lo primero que vemos es que puedes elegir uno de tres idiomas distintos para leer los textos del juego: Inglés, Francés y Español, éste último, por cierto, no lo tradujimos nosotros, pues sólo hemos hecho la traducción de Shadowgate 64 (no podíamos perder la oportunidad de pasar nuestro "aviso").



Al presionar Start aparecerá el menú principal, en donde encontrarás varios menús, como Partida Nueva (New Game), Reanudar Partida (Load Game), Ultima Partida (Last Game) Opciones (Options) y Practicar (Practice).











Opciones

Aquí puedes subir o bajar el volumen, tanto del sonido como de la música. También puedes cambiar la dificultad del juego y ver la biografía de cada personaje que aparece.

Practicar



Como el juego es un poco raro, necesitarás algo de práctica, así que este modo de juego es el apropiado. Aquí controlarás a Superman en distintas situaciones que el CPU te impondrá. Lo mejor de este modo es que además de que puedes probar todos los súpermovimientos, como la visión de Rayos X, el súper aliento, la súper velocidad, etc., también saldrán pantallas con la explicación de lo que estás haciendo y para qué te es útil. Para nosotros, lo que hay que hacer en este modo, es acostumbrarte a la movilidad, pues ésta es un poco... ya hablaremos de eso...





En Reanudar Partida sólo das de alta los avances que tengas en tu Controller Pak y en Ultima Partida continúas en la escena en la que perdiste aunque no tengas guardado algún dato.





En Partida Nueva es en donde comienzas el juego. Si hay más de un control conectado en tu N64, tendrás acceso a los modos de Multiplayer.

SUPERMAN



El modo principal es el de historia, o sea, el de un solo jugador... pero como que es muy rara la forma de jugarlo, así que trataremos de explicarte.

Movimientos

En el modo de un jugador, Superman cuenta con varios movimentos:



Con el botón Z vuelas y con el botón B aceleras; entre más tiempo dejes presionado el botón B, más rápido volarás. Si presionas el Control Stick hacia abajo mucho tiempo, Superman da una vuelta de 360 grados.



Si tomas este ítem, puedes usar la visión de calor con el botón C-Izquierda, la cual tiene muchos usos útiles.

Mientras estás en el suelo, con el botón B puedes levantar autos y arrojarlos con el botón A. También puedes volar un poco mientras levantas el objeto.



Si tomas este ítem, puedes correr a una súper velocidad, con tan sólo mover el Control Stick hasta el fondo.





Si tomas este ítem, puedes usar el súper aliento, con C-Arriba; este sirve, entre otras cosas para congelar a tus enemigos.

Estando en el suelo, puedes golpear a tus enemigos utilizando el botón A.

Si presionas el botón R, saltarás... un poco lento, pero saltarás.



Si tomas este ítem, recuperas energía.



Con C-Abajo te cubres de algunos ataques.







En total son siete escenas, y entre escena y escena hay misiones donde debes pasar volando por unos aros y hacer otras cosas. El problema más común en estas misiones es el por qué pierdes repentinamente. Una razón es que es con límite de tiempo, entonces, cuando se termina el tiempo, Lex Luthor gana. Otra razón es que debes pasar a través de los aros continuamente. Como ves, estos aros son verdes y los contiguos son amarillos; al pasar los verdes, el siguiente amarillo se vuelve verde y así sucesivamente; si te saltas un aro verde y entras a un amarillo, sonará un sonido que te indica un error; esto se debe a que los aros amarillos te indican el número de aros que puedes fallar, entonces, cuando sólo quedan aros verdes y después hay grises, significa que ya no tienes oportunidad de equivocarte y al pasar por un aro gris, habrás perdido. Si no encuentras algún aro, usa la flecha que está en la esquina inferior derecha, pues te indica la localización del aro que sigue.





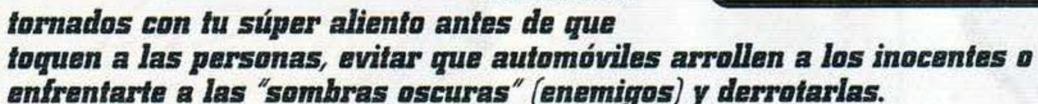








También, en estas misiones, tendrás otro tipo de cosas qué hacer, además de pasar por aros, como desvanecer tornados con tu súper aliento antes de que toquen a las personas, evitar que automóviles arrollen a los inocentes o enfrentarte a las "sombras oscuras" (enemigos) y derrotarlas.



Después de pasar todas las escenas que incluyen aros, tendrás una misión especial, como, rescatar a Jimmy Olsen, evitar que destruyan una presa o pelear contra todos los enemigos en un "subway" (o metro, como gustes). La explicación de lo que debes hacer la verás antes de empezar. Aquí deberás usar cada movimiento de Superman. Lo chistoso es que, podría pensarse que no habría problema, pues es el hombre de acero y no le pasa nada, pero los enemigos tienen pistolas y misiles, probablemente de Kriptonita, así que si te atacan sorpresivamente, puede ser fulminante para este súper héroe, por lo que deberás tener cuidado.

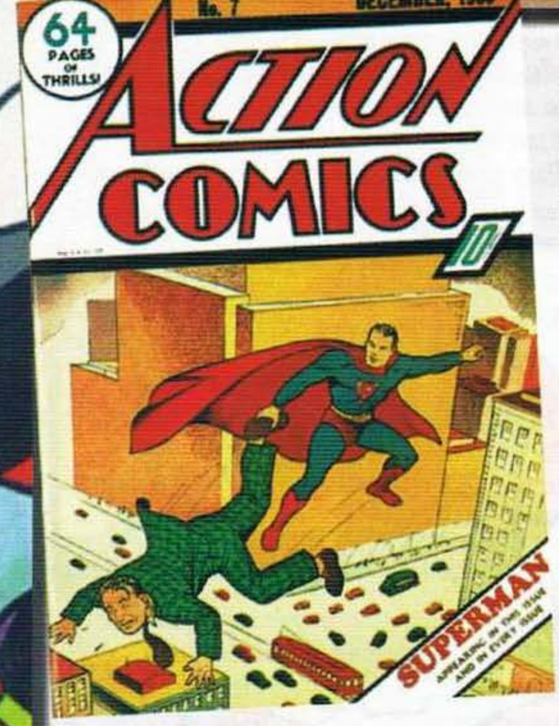












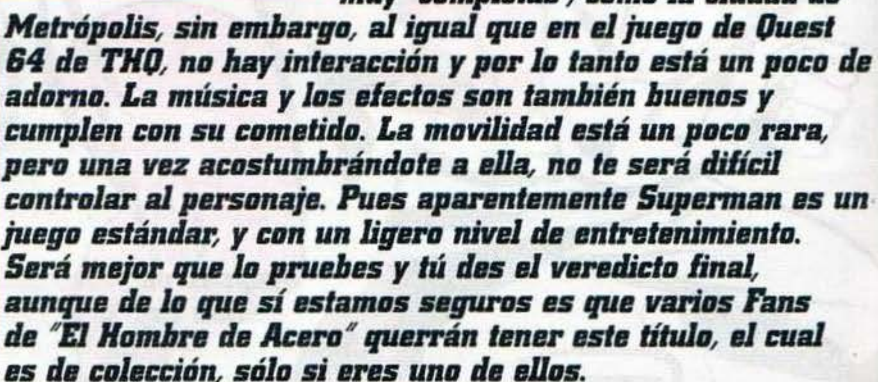
Aquí encontrarás a un gran número de personajes famosos, como Darkseid, Brainac, Louis Lane, Mala, etc. y podrás controlar a algunos en el modo de multijugadores. Este modo es



completamente diferente al juego normal, ya que aquí juegas con naves, muy al estilo de Forsaken, y el chiste es destruír a tus oponenetes con ayuda de varias armas y powerups o ganarles en una carrera. Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos en diferentes escenarios.



Los gráficos que encontrarás en este título son muy buenos, sin llegar a ser excelentes; un punto a favor de esto es que Titus se esmeró mucho en las maquetas de cada escena y están muy "completas", como la ciudad de Metrópolis, sin embargo, al igual que en el juego de Quest 64 de THQ, no hay interacción y por lo tanto está un poco de adorno. La música y los efectos son también buenos y cumplen con su cometido. La movilidad está un poco rara, pero una vez acostumbrándote a ella, no te será difícil controlar al personaje. Pues aparentemente Superman es un juego estándar, y con un ligero nivel de entretenimiento. Será mejor que lo pruebes y tú des el veredicto final, aunque de lo que sí estamos seguros es que varios Fans de "El Hombre de Acero" querrán tener este título, el cual es de colección, sólo si eres uno de ellos.

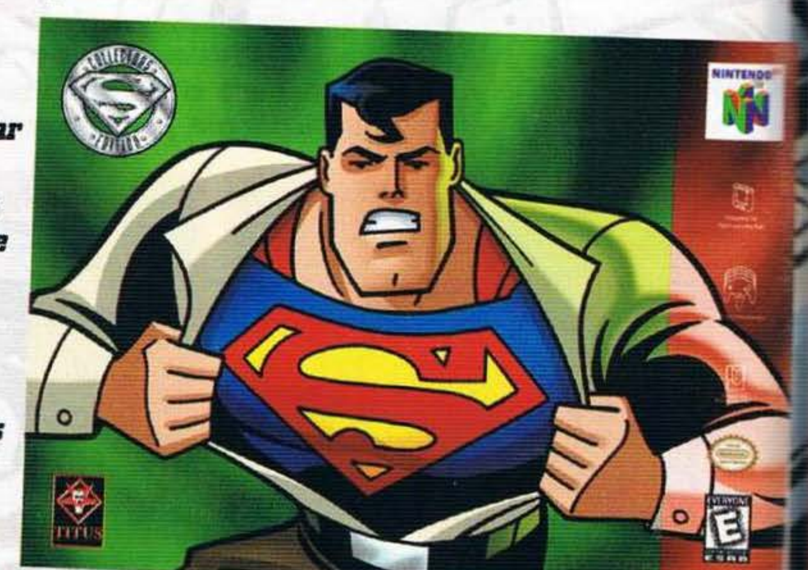




Jimmy

Bueno, hay que decir una verdad... este título, aunque está entretenido, su dificultad está un poco alta, así que aquí te va un truco que te será muy útil, pero no olvides que al usarlo le quitas TODO el chiste, así que lo dejamos a tu criterio si quieres utilizarlo o no.

Después de pasar la primera escena y después de haber guardado el juego, resetéalo; luego, en la pantalla principal, selecciona "Load Game" (o Reaundar Partida). Cuando salga la pantalla donde te piden el Rumble Pak, deja presionados los botones L y B unos segundos; luego, sin soltar los botones, presiona A; de ahí te pasan a la pantalla donde escoges la escena, con la diferencia de que ahora puedes elegir el resto de las escenas y no sólamente la primera.
Lo único malo de este truco es que está defectuoso, pues a veces no funciona, a veces no te abre todas las escenas y a veces te manda directamente a los créditos finales. Si esto ocurre, deberás comenzar un archivo nuevo e intentarlo otra vez.



previo
Earthworm Jim 3D

Sabíamos que esto iba a pasar, temíamos que una vez más las vacas fueran un peligro, pero ha sucedido nuevamente...¡La lombriz ha regresado! Con muchas cosas nuevas y la emoción a la que nos tiene acostumbrado, Earth Worm Jim regresa con las locuras que caracterizaron sus apariciones en el SNES y GB. La historia es algo muy simple, pero nueva dentro del mundo de EWJ; sucede que nuestro amigo Jim estaba retozando como normalmente lo hace cualquier lombriz de tierra cuando de pronto le cayó (accidentalmante) una vaca en la cabeza. Cuando recobró el conocimiento, se encontró atrapado dentro del loquísimo mundo de su "inconsciente". Jim ahora debe combatir a través de las imágenes de su subconsciente para lograr salir victorioso y despertar para regresar al mundo real.



















Lucha tan duro como puedas a través de cuatro locos niveles llenos de raros juegos y enemigos conocidos, porque recuerda que están todos los pensamientos de Jim. Cada uno de estos cuatro mundos generales se divide a su vez en diferentes escenas, haciendo de EWJ 3D un juego largo y entretenido. Ahora cuentas con muchísimas habilidades nuevas, dentro de las cuales están: Tuck 'n' roll, jump 'n' shoot, hand-over-head, helicopter head, pig-sliding, the pocket rocket y muchas más. Todas mantienen la misma línea "loca" que ha caracterizado a este personaje. O si no ¿qué puedes pensar de alguien que para surfear utiliza a un cerdo como una tabla? Esto lo hace un juego muy divertido, además de que le da bastante variedad al modo de juego.

Los enemigos también son bastante raros, claro que si has jugado antes con Jim, recordarás que no todo es lo que parece, la mayoría son cosas cotidianas pero de cierta manera extraña. Encontrarás más de 30 enemigos que te estarán esperando en cada rincón, pues el mundo en tercera dimensión en tiempo real lleva a Jim al desafío de su vida.





Los ítems son bastante variados y deberás usar todas las artimañas de jim para salir ileso (o casi ileso) de todos estos peligros, como el pollo que se ve en una de las imágenes. Y por qué no iban a ser raros los enemigos si todos estos viven en la mente de Jim. Todo es consecuencia, pues ¿qué más iba a estar en la mente de un gusano "ultra musculoso que tiene que luchar contra las vacas para salvar al universo?... ninguna cosa sana puede haber.

Los ambientes en 3-D están bastante bien logrados, junto con la típica acción que caracteriza a los juegos de Earth Worm Jim, se crea una sensación bastante buena de que en realidad te encuentras dentro de la pequeña cabeza de Jim. Aunque ahora el personaje cambió del formato 2D a 3D, se mantiene ese "feeling" tan especial que tienen todos los juegos que aparecieron tanto para el SNES como en el GB. Aunque no se aprecie muy bien en estas fotos, los colores son muy brillantes, por ejemplo: esta arma de Jim que dispara estrellas lo hace notar.

Checa la expresión de Jim en la parte superior de la pantalla, esto es uno de tantos detalles que hacen espectacular este título, la expresión denota la vitalidad de Jim, aquí se ve el valor de nuestro amigo Jim aunque esté en una zona tan tenebrosa.



Las armas varían bastante, desde la anterior dispara-estrellas, hasta esta de alto poder para pulverizar a todo aquel que se te ponga enfrente. Las armas siempre han sido un elemento importante dentro de todos los juegos de la serie. Jim cuenta como arma principal su siempre confiable pistola de rayos, pero a lo largo de todos los niveles encontrará otras pistolas que además de tener efectos gráficos muy apantalladores, son muy locas (pero, ¿qué no está loco en este juego?)





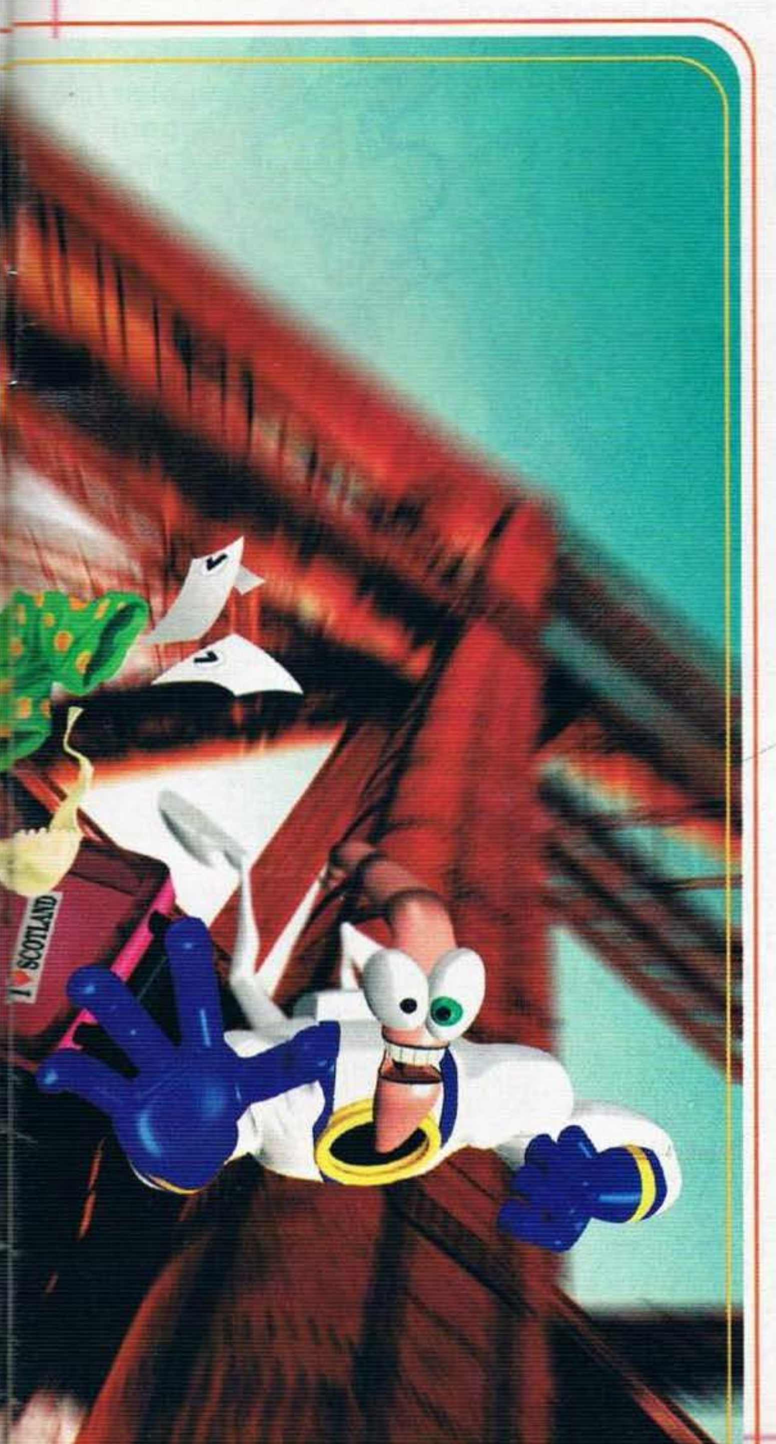
Observa este lugar para que te des una idea de todos los ambientes que puedes encontrar dentro de este gran título.



Como ya te mencionamos anteriormente, los detalles de este juego son bastante chistosos, observa esta pequeña banana explosiva que puedes comprar por unas cuantas monedas.







Lo que sí sentimos, es que los escenarios más parecen mundos fantasmas, como el de Banjo-Kazooie que otra cosa, creemos que pudieron haberlo puesto más "colorido" a los entornos, pero se puede entender si pensamos que lo que vemos, es lo que sucede en la loquísima cabeza de nuestro gracioso pero confundido amigo. Debemos recordar nuevamente que el protagonista de este título es sólo un gusano golpeado por el destino.



Pues bien, llegamos al fin de este previo, pero algo nos dice que estaremos hablando bastante sobre este juegazo que nos promete mucho. Si tú eres un fan de este personaje desde sus inicios y disfrutaste con todas sus locuras, éste es un título que no te puedes perder. Lo más importante de todo esto es que después de bastante tiempo de retraso, es factible que antes del año 2000 sí podramos disfrutar de él, pues ya tiene su distribución garantizada por parte de Crave (pues Interplay no tiene una muy buena distribución que digamos).



a fondo

SUPER MARIO BROS. Deluxe

Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo Co, Ltd

8 megabit
Memoria

Acción Plataformas
Categoría

Mayo 1999
Fecha de Salida



Desde hace tiempo a la fecha, muchas compañías se habían dedicado a lanzar juegos clásicos en el GB. En este sistema puedes encontrar títulos que marcaron toda una época en los videojuegos, sin embargo esa colección no la podíamos considerar completa hasta que no apareciera el clásico de clásicos en este sistema: Super Mario Bros. Un juego que cambió la historia de los videojuegos en consola. Pero bueno, lo mejor no es esto, ahora no sólo podremos disfrutar de la versión original del clásico, sino que también tendremos la oportunidad de jugar la versión de Super Mario Bros. for experts (The Lost Levels) así como muchas cosas extras que incluyó Nintendo y que vamos a mencionar a continuación.

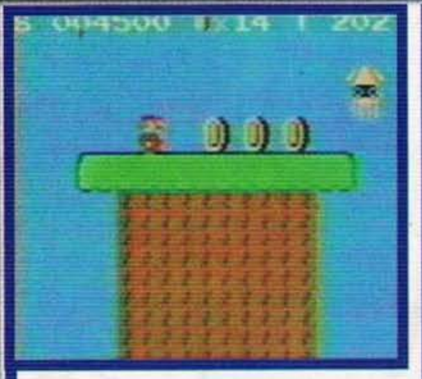


Antes que nada debemos explicar qué es Super Mario Bros. para aquel que sea contemporáneo del N64 y no le haya tocado jugarlo en su versión original del NES o el "remake" del SNES. En Super Mario Bros. el personaje principal





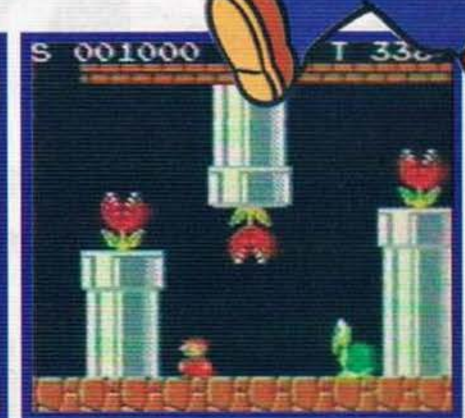
(Mario) tiene que rescatar a la princesa Peach del mundo Toadstol, quien a caído en las garras de Bowser. Paro eso, él debe avanzar a lo largo de 8 mundos, con cuatro niveles cada uno. Cada escena tiene su peculiaridad y sus peligros. Para derrotar a sus enemigos, Mario salta, escupe fuego y se agacha. El avanza hacia adelante y hacia atrás en 2D... y ya, creemos que ya es todo. Bueno, ¿qué querías? Estamos hablando de un juego que salió hace 13 años y nueve meses. La industria ha evolucionado de forma impresionante, pero un buen juego será un buen juego ahora y siempre.





El otro juego que podrás encontrar en este cartucho es el de "Super Mario Bros. for Super Players". De nuevo la breve descripción: Este juego es una versión que apareció en Japón, basado en el original juego de Mario Bros. Aunque los gráficos son muy parecidos y sólo presenta leves mejorías, lo trascendental de este juego viene en la dificultad: Aún después de tantos años, éste sigue siendo uno de los juegos más difíciles que hemos jugado. Existen hongos venenosos, Warps que te regresan escenas, lugares en los que el aire juega una parte muy importante, escenas diseñadas para que no pases porque NO tienes que pasar. En fin: Super Mario Bros. para masoquistas.

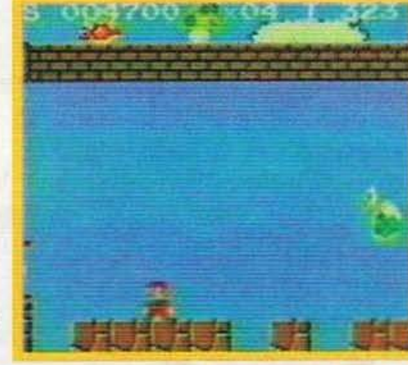




La adaptación de este juego (o juegos) al formato de GBC es casi perfecta. Y es que el procesador que ahora tiene el GBC es muchísimo más poderoso que el que tiene el NES, así que por cuestión de gráficos no hay de que preocuparse al adaptar el juego del NES al GBC... bueno, sí hay algo de qué preocuparse y es la definición. Y es que aunque el GBC puede tener una definición de hasta 166 por 144 pixeles, eso no es suficiente en este momento para emular la proyección de una TV normal, es por eso que la pantalla que vemos en este juego está, por así decirlo, cortada. Así que si tú saltas verás un poco más de la escena hacía arriba (se recorrerá el scroll) o si presionas Select ajustarás la forma en la que la pantalla se ajusta a los movimientos de Mario. La verdad no es algo que moleste bastante.



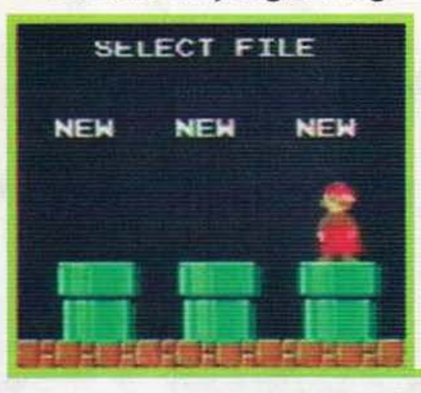




Bueno, fuera de los comentarios anteriores, se podrían considerar ambas adaptaciones como "perfectas". Sin embargo, nosotros al principio de este "A Fondo" mencionábamos que, además de tener los juegos antes mencionados, tenía una buena cantidad de opciones nuevas. Así que... ¿debemos ver estas opciones? Pues parece lo más indicado.

Batería

Lo primero que se puede notar es que este juego tiene batería y 3 archivos por versión de juego. Muy conveniente si uno pretende jugar Super Mario Bros DX de principio a fin sin tomar ningún Warp. Además de estos archivos, se quedan grabados muchos datos más que se irán viendo.



Precisamente, gracias a la batería que mencionamos arriba, el juego va sacando un registro de cada una de las escenas que se recorren en los distintos archivos, creando así una pantalla de récords por cada una de las escenas (quién la terminó más rápido, quién hizo más puntos...)

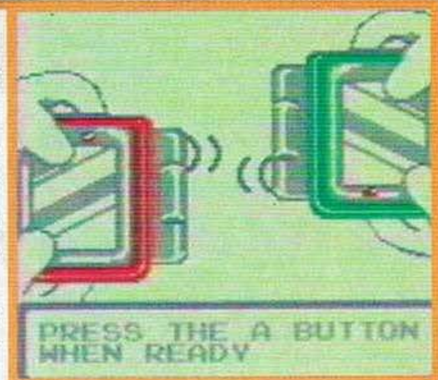


Challenge

Aquí los programadores y diseñadores te hacen un reto: ¿En cáda una de las escenas del juego puedes encontrar unas monedas rojas que se han escondido (cualquier lugar es válido) así como hacer una cantidad de puntos determinada? Si lo logras podrás ganar medallas y entre más puntos o retos hayas podido resolver, irás conociendo más secretos del juego. Esta es una de las opciones que nos parecen más entretenidas, así como de las de mayor reto.



En esta pantalla puedes observar los récords de cada una de las escenas que has pasado. No aportaría nada al juego más que llenar tu ego, si no es que aquí hicieras uso del puerto infrarrojo del GBC.

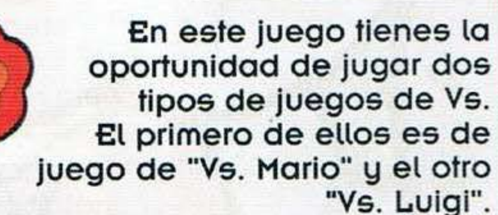


Records

Mediante este puerto podrás intercambiar datos con un amigo para compararlos con los tuyos y tratar de romperlos. ¡¡No podía faltar el factor "reto" en este título!!

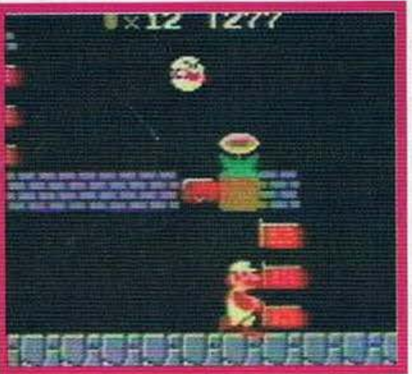


Modo de Vs.



En este juego tienes la oportunidad de jugar dos tipos de juegos de Vs. El primero de ellos es de juego de "Vs. Mario" y el otro "Vs. Luigi". En Vs. Mario tú compites contra un fantasma llamado Boo que es controlado por el CPU. La idea de estos juegos de Vs. es avanzar por una escena especialmente diseñada para este modo de juego y llegar al final de ella antes que llegue el otro jugador. Al ir avanzando te encontrarás unos Switches. Si activas algunos de ellos, crearás algunas barras y distracciones que impedirán que el otro jugador llegue a la meta. ¡Ah! Pero mucho cuidado, ya que el otro jugador también podrá activar algunos de estos interruptores para hacerte lo mismo. Al principio es un poco complejo acostumbrarse a los gráficos e identificar cuál interruptor es para cada función, pero una vez que le agarras la onda, este juego se hace muy divertido. Y es todavía más divertido cuando lo juegas en la modalidad de "Vs. Luigi", y es que en ésta, no juegas contra el "Boo", sino contra otro jugador, ambos conectados a través del Cable Game Link. En ambos modos de juego, los escenarios son los mismos, así que debes practicar mucho para derrotar a tu rival.









Album

Muy parecido al álbum "B" de la GB Camera. Dependiendo de lo que vayas logrando en el juego, en este álbum irán apareciendo imágenes especiales. Todas estas imágenes las podrás mandar a imprimir y hasta ponerle algún comentario en especial. Algo chistoso es que hay algunas imágenes que son tan grandes que las tienes que imprimir en dos partes verticales y después armarlas. A decir verdad, todavía no sabemos cuántas imágenes existen en el álbum, pero ¡sí que son bastantes!





Print Shop

La "Print Shop" es un lugar que disfrutarán al máximo los poseedores de la GB Printer, pues aquí encontrarás muchas cosas para imprimir. Dentro de la Print Shop existen 3 pantallas especiales. La primera de ellas es "Calendar", la segunda es "Fortune Telling" y la última es "Banner Maker"





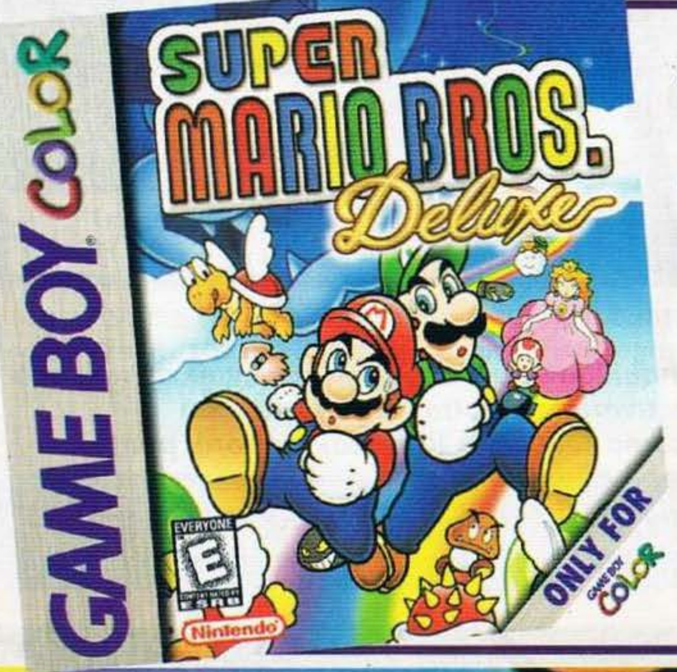
Calendar.- Puedes mandar a imprimir un calendario. El mes que desees y además agregarle a la impresión algún recordatorio de una fecha en particular con distintos íconos (un corazón, una carita feliz, una bandera). Aunque sencillo, esto nos pareció algo que puede ser bastante útil.



2000	1					
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Fortune Telling.- Podrás imprimir tu suerte para ese día. No tuvimos la oportunidad de revisar esta opción tan a fondo (por cuestión de tiempo) pero nos pareció no muy útil.

Banner Maker.- Al terminar..... cierto modo de juego, rescatarás algunos Toads. Estos se irán al modo de Banner Maker y cada uno de ellos te permitirá imprimir un dibujo distinto en un Banner. Esta opción nos recuerda (un poco) al viejo "Print Master" para PC, en donde hacías e imprimías algunos anuncios, pero aquí es en un tamaño reducido.



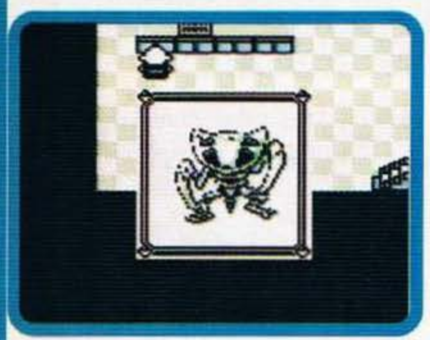
Este juego nos pereció excelente. Pensamos que así deben ser todas las adaptaciones de juegos clásicos a sistemas como el GB: Respetando las reglas básicas del juego, pero agregándole elementos o modos de juego que vayan de acuerdo a la tecnología disponible. Este título es altamente recomendable, tanto para los que se quieran poner algo nostálgicos, como para las nuevas generaciones que no lo conocieron. No hay más que decir.

¿Y el mundo -1?

MARIADOS POKÉMON

Como buen RPG, el juego de Pokémon ha generado algunas dudas... bueno, de hecho son bastantes, así que dedicaremos algunas páginas en este número y el siguiente para resolver las incógnitas más comunes que produce.
Para evitar confusiones, hemos organizado las preguntas según el orden cronológico, por lo que te será más fácil seguir estos Mariados y encontrar el tuyo o alguno que se parezca, tal vez tú estás atorado justo por ahí. Por esa razón verás que los nombres se repiten, pues tuvimos que dividir las preguntas para que tuvieran un orden lógico.

¿En dónde encuentro el Dome Fossil?
Damián Merelo S.





Muy bien, después de vencer a Brock y de haber conseguido la Boulderbadge, debes atravesar Mt. Moon, pero recuerda darte una vuelta por el museo, allí encontrarás ciertos indicios de lo que son los fósiles y de dónde encontrarlos.



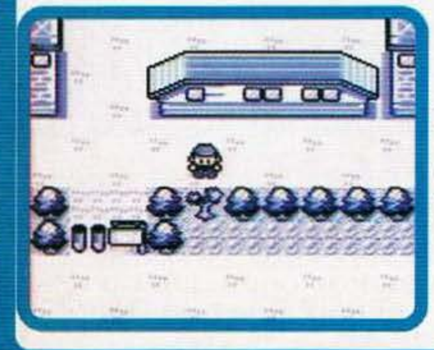
Después de atravesar todo Mt. Moon, un Rocket te dejará elegir de entre dos fósiles (Dome Fossil: Kabuto y Helix Fossil: Omanite), elige el que quieras, pero ten en cuenta que sólo puedes tomar uno, así que piensa cuál vas a tomar. Te recomendamos grabar antes de hacer tu elección para que puedas escoger al que más te convenga.

¿Cómo uso el Cut en Cerulean City?
Marco Andrés Godoy C.

Pues mira, para poder usarlo, primero necesitas obtenerlo, ve con Bill, él te dará un boleto para que puedas abordar el S.S. Anne en Vermilion City, dentro encontrarás al Capitán quien te dará la habilidad HM01, que es Cut.







Ahora sí puedes usar esta útil habilidad que te permitirá seguir avanzando y evitar mucho camino. Para activarlo, necesitas enseñarle a un Pokémon que lo pueda usar (como Oddish o Rattata) y ahora, ponte frente a un árbol y desde el menú de los Pokémon que llevas, selecciona al Pokémon que le hayas enseñado y lo tendrá en sus habilidades, sólo actívalo y el árbol será talado.

¿Cómo llego con el Lt. Surge que está en Vermilion City?
Juan Carlos Carrizales

¿Cómo entro al Gym de Vermilion City?
Gerardo Rivas R.

Pues primero necesitas usar tu nueva habilidad Cut para talar el pequeño árbol que te impide llegar al Gym. Dentro, deberás resolver un sencillo acertijo para alcanzar al Lt. Surge.

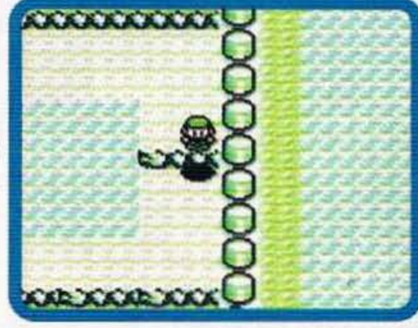
Bueno, bueno, este es el chiste del asunto: debes encontrar dos botes de basura que contienen switches para acceder al jefe de este Gym. Busca muy bien hasta que des con el primero, ahora, el siguiente siempre está en el cilindro más cercano. Debes probar con el más próximo no importando la dirección, arriba, abajo, diagonal, etc. Si no te sale a la primera, ¡No te desesperes! Es fácil y con suerte le atinarás, pero recuerda que es de los más cercanos.





¿Cómo hago para llegar al camino que está a un lado de Pallet Town? Un trainer me dice que puedo regresar a Pallet Town y saltar desde ahí.
Sebastián Verdugo Santis

Para esto no hay mucha ciencia, el trainer se refiere a que puedes saltar las pequeñas barreras que no te dejan subir, pero sí las puedes saltar hacia abajo. Por lo del camino, ni te fijes, sólo es parte del escenario.

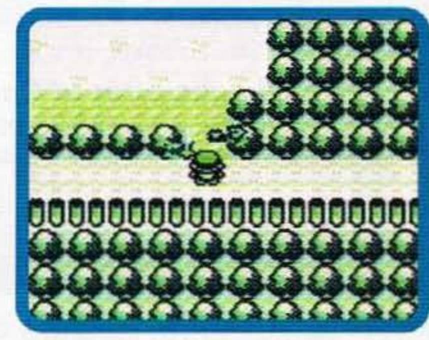




¿Cómo llego a Celadon City?
Vladimir Sota

Pues para entrar a Celadon City, debes ir a la izquierda de Lavender Town, allí encontrarás un túnel que te llevará hasta allá.

¿Cómo puedo hacer que mis Pokémon usen la habilidad que se llama FLY? Ya que no podemos hacer los trucos que mencionaron anteriormente en su revista.
Juan Carlos Hidalgo S.



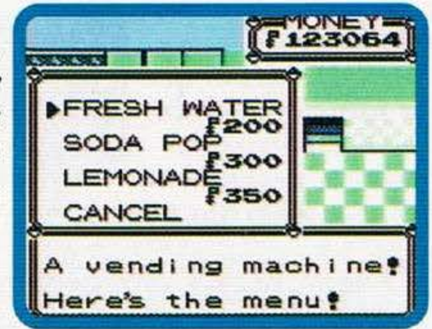




Para obtener esta habilidad, sólo necesitas ir a la izquierda de Celadon City y llegar a donde está el Snorlax, poco antes hay un arbolito que debes cortar, sigue ese camino y verás cómo pasas por la parte de arriba del guardia, hasta el viejito se sorprende. Llegarás hasta una casa donde encontrarás a una mujer que te dará la HM02, que es Fly.

Necesito entrar a Saffron City en Pokémon, pero los guardias no me permiten el paso?
Felipe Santibañez, Hernán Gómez Coser, Carlos Alberto Dantes

Debes comprar en el Mart de Celadon City, bien arriba del edificio, unas Fresh Water para que al dárselas a cualquiera de los guardias de los pasos que están cerrados te dejen pasar, lo mismo harán sus compañeros.





¿Cómo agarro los ítems que hay en un edificio en Lavender Town y cómo paso al fantasma que no me permite avanzar?
Fernando Rosas M.

¿Cómo y dónde encuentro el Silph Scope?
Gerardo Rivas R.



¿Cómo consigo pasar al Pokémon que se encuentra dormido en un puente, tengo que utilizar las habilidades de Surf, Fly, etc? Y si es así, ¿Cómo las puedo usar?
Israel Guerrero

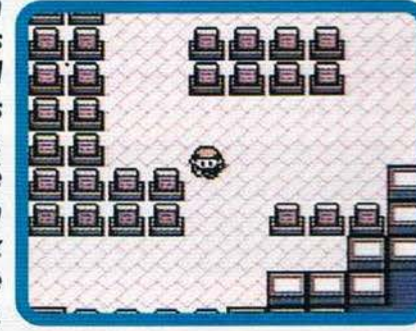
Todas estas preguntas tienen sus respuestas consecutivamente, primero, vamos a Celadon City, si te fijas en una casa, uno de los Rockets suelta la sopa sobre el póster en Game Corner. Ve al Game Corner y remueve el póster para que encuentres una puerta secreta, vence a todos los rockets allí y obtendrás la Lift Key.







Más adelante, vencerás al jefe del Team Rocket y él te dará el Silph Scope, después debes ir a Pokémon Tower y con la ayuda del Silph Scope podrás identificar a los fantasmas; ya en la cima, encontrarás a Mr. Fuji, regresa a su casa y él te dará la Poké Flute. Con ella despertarás a Snorlax quien duerme en el camino. Ojo, contra Snorlax sólo peleas 2 veces, así que graba antes de enfrentarlo para que lo puedas capturar.





¿Cómo peleo contra Sabrina en Saffron City?
Emma Salinas R.

Para pelear contra ella necesitas la Card Key, pero no te apures, lee lo siguiente y podrás conseguirla.

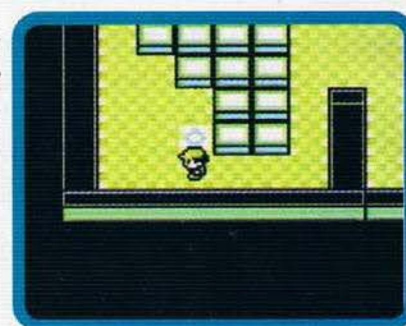
¿Para qué sirve la Card Key?¿Cómo paso Silph Co.?¿Cómo obtengo la Master Ball?
Andrés Sobarzo Canales

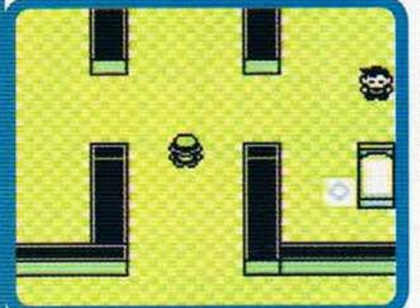


Sirve para acceder al Gym donde se encuentra Sabrina, debes pasar Silph Co. para obtenerla. Con ayuda de la Card Key podrás pasar Silph Co. y conseguir la Master Ball.
Sobre lo de la Master Ball sigue estos pasos: Sólo debes terminar con todos los Rockets en Silph Co. Ahora, sigue estos sencillos pasos para pasar esta difícil parte del juego.

1. Toma las escaleras hasta el quinto piso (o si lo prefieres, usa el elevador).

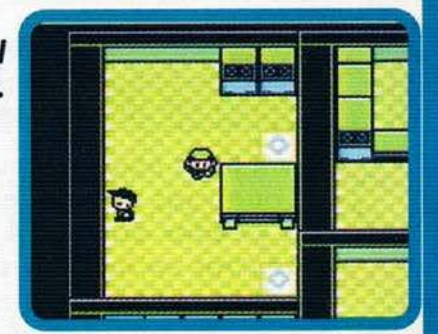
2. Ve hacia la izquierda hasta una pared, síguela y derrota al Rocket que está bien abajo a la izquierda, hasta donde está un transportador para recolectar la Card Key que te permitirá abrir puertas, más adelante usa el transportador.





3. Ahora camina hacia la derecha y da vuelta hacia arriba y nuevamente hacia la izquierda para tomar otro transportador.

4. Finalmente, camina hacia abajo y toma el otro transportador.





5. Para concluir, derrota al líder Rocket y el director verdadero de Silph Co. te dará la Master Ball, te recomendamos no usarla (recuerda el truco de multiplicar ítems).

¿Dónde consigo la habilidad de Surf y la de Strength?
Jaime Pastene R.







Estas dos habilidades las localizas dentro del Safari Zone, debes entrar allí (pagando tus $500) y debes encontrar la cabaña oculta para que obtengas la habilidad de Surf. Para llegar a la casa oculta, sólo debes seguir el camino. Se supone que al estar en el Safari Zone te cuentan el tiempo, pero en realidad lo que te cuentan es el número de pasos que das, así que muévete con decisión y sin desviarte.

Cerca de la casa oculta, están los dientes de oro del Jardinero que vive fuera del Safari Zone, ve con él y regrésale sus dientes para que te dé la HM04 que es Strength, con la cual puedes mover rocas.





¿Dónde encuentro el Gym en el se ubica la Earth Badge?
Gerardo Rodelli Prado





Este Gym es el que nunca estaba abierto, en Viridian City ¿recuerdas? La cosa es que aquí el jefe es el mismísimo Giovanni, el jefe del Team Rocket, pero como estaba muy ocupado haciendo maldades, nunca se encontraba en su Gym, pero a la hora que tengas los 7 Badges y que has frustrado sus planes más de una vez, él regresará para tomar su lugar. Sólo debes dirigirte a Viridian City y enfrentarlo.



¿En dónde puedo encontrar Rare Candies?
Julio Ramón Valdés

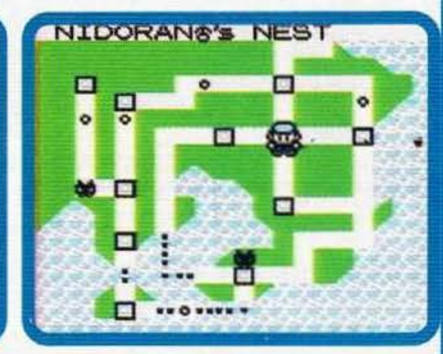
Esta pregunta es muy común, pero sólo te podemos decir que busques con el Itemfinder en todos lados y que es muy posible que encuentres dentro de los caminos subterráneos.

Ahora vamos a resolver estas dudas sobre la localización de ciertos Pokémon y otras preguntas variadas.

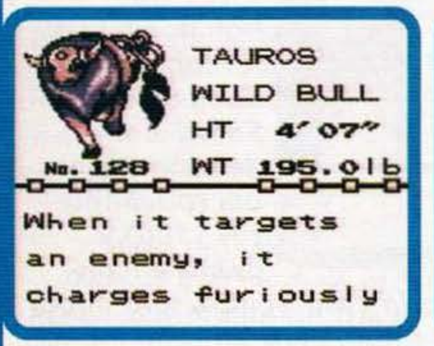
¿Me podrían decir dónde encuentro a Phamton y a Nidoran Macho?
Jonathan Verdugo Suarez

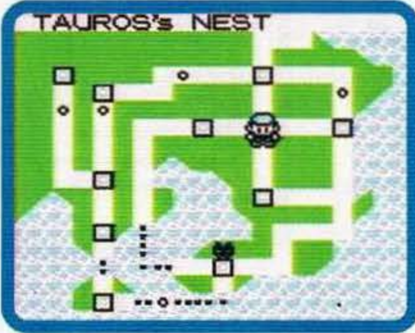
Suponemos que te refieres a los molestos fantasmas de Lavender Town, pues estos no pueden ser capturados por no poderse reconocer, debes tener el Silph Scope para que veas qué clase de Pokémon son y los puedas atrapar. A Nidoran Macho lo encuentras en las zonas que ves aquí en la foto, pero para que te ubiques mejor, aparece en el camino que lleva a Victory Road y en el Safari Zone.





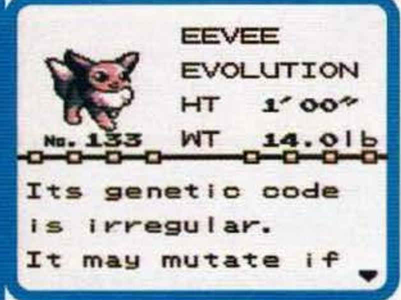
¿En dónde encuentro al Pokémon Tauros?
Pablo y Manuel Fisher

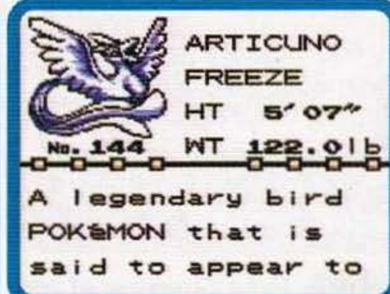


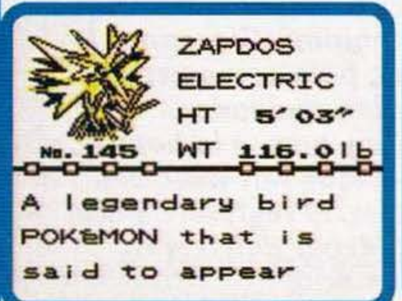


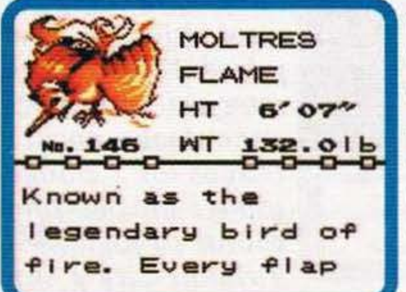
Unicamente en el Safari Zone, este Pokémon es el más escurridizo de todos, procuren lanzarle mucha carnada y si tienen suerte, lo podrán atrapar, si lo hacen, pueden hacer negocio con él, utilizando el truco que... bueno, ya lo saben. Si lo quieren agarrar ustedes mismos, les recordamos que hay Pokémon que son más fáciles de capturar en ciertas áreas, así que si ubican un lugar en el que alguna vez apareció él u otro Pokémon escurridizo, sigan buscando por ahí.

¿Cómo puedo obtener otro Eevee para hacer que evolcione en los otros Pokémon? ¿Cómo puedo enfrentarme de nuevo contra Articuno y Zapdos porque donde los encontré no vuelven a salir?
Ernesto Ortega Guzmán Julio Cann

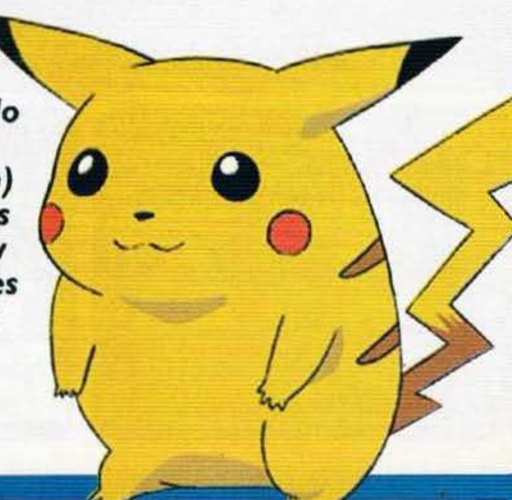


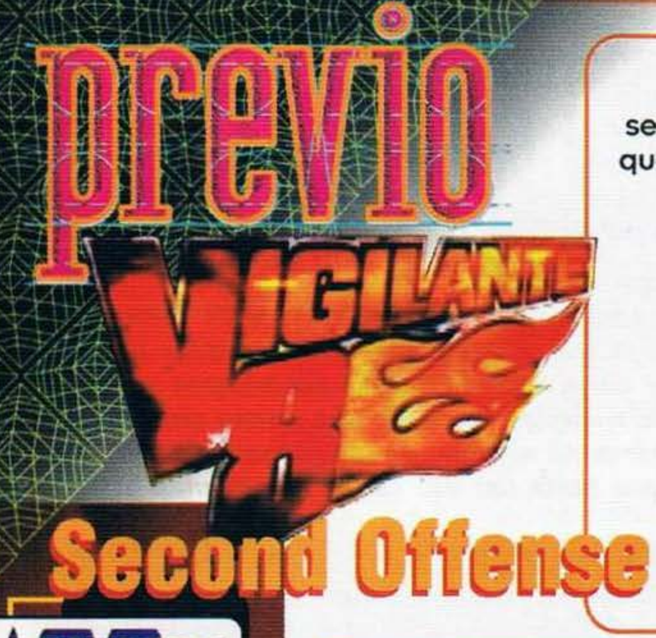






No puedes, Articuno, Moltres, Zapdos, Eevee y Mewtwo sólo aparecen una vez en el juego, así que te recomendamos grabar tu juego antes de pelear contra ellos, por si no los puedes capturar.
Snorlax te aparece dos veces. Eevee sólo te aparece una vez (o te lo dan) así que lo tienes que pensar muy bien si lo quieres evolucionar y a qué lo quieres evolucionar.





Activision
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

TEEN
Clasificación

Desarrollado por
Luxoflux

256 megabits
Memoria

Aventuras Carreras
Categoría

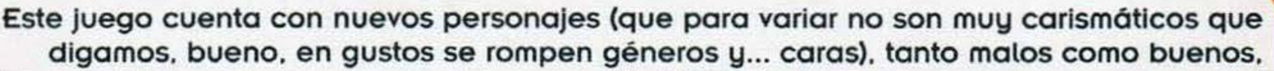
Fin 1999
Fecha de Salida



Pues al parecer, los chicos de Activision decidieron sacar una secuela de Vigilante 8, o si no ¿Por qué estamos hablando de un juego que se llama Vigilante 8: Second Offense? Aunque el primer juego nos pareció bastante bueno a la mitad del equipo de CN, a otros colaboradores no les gustó mucho que digamos y es por muchos factores como ciertas fallas en la "veracidad" de los elementos del juego, es decir, puedes pulverizar rápidamente un edificio con sólo balazos, pero para destruir a un automóvil enemigo, sin usar las armas especiales es cosa de media hora. Además de que si llevas el impulso necesario, puedes atravesar los muros sin necesidad de destruirlos (de hecho, ni los destruyes).



Pero bueno, esperamos que esta nueva versión tenga todos los elementos que hicieron bueno a Vigilante 8, pero que cuiden más los detalles. En esta nueva secuela, regresan los Coyotes para vengarse de la golpiza que los Vigilantes les acomodaron, obviamente los Vigilantes vuelven a la acción para detenerlos.

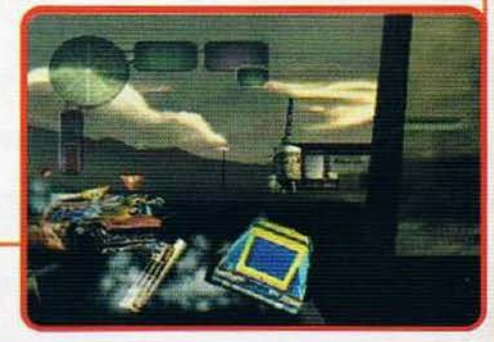


Este juego cuenta con nuevos personajes (que para variar no son muy carismáticos que digamos, bueno, en gustos se rompen géneros y... caras), tanto malos como buenos, otros que regresan, otros que salieron, en fin. Vigilante 8 Second Offense es una buena opción para aquellos que adoramos la violencia y las carreras, pero ahora podrán participar en el desastre hasta cuatro jugadores, para que los encuentros sean más espectaculares y cataclísmicos. Además, podrás elegir entre nuevos y mejorados vehículos y también habrá armas nuevas para terminar totalmente con tus adversarios.

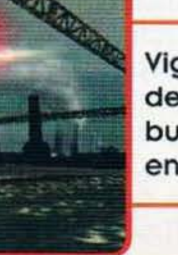




Como siempre sucede en la mayoría de las secuelas, el aspecto gráfico es algo que debe ser mejorado sustancialmente. Si tú jugaste el primer "Vigilante" podrás darte cuenta mediante las fotos, que el juego presenta muchas mejoras en este aspecto y eso que aún se está trabajando en muchos de los niveles del juego. Por ejemplo, ahora los impactos que recibe tu coche son más detallados, los efectos de luz son más notables y los gráficos se ven todavía más definidos que en el primero si usas el Expansion Pak.

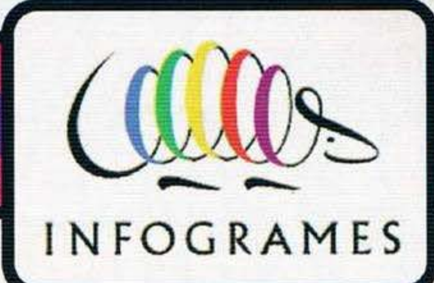






Vigilante 8 Second Offense todavía tiene que ser más detallado antes de salir, pero aún así parece un muy buen juego. Sólo deseamos que V8 sea de esos títulos en que la secuela supera a la primera versión.

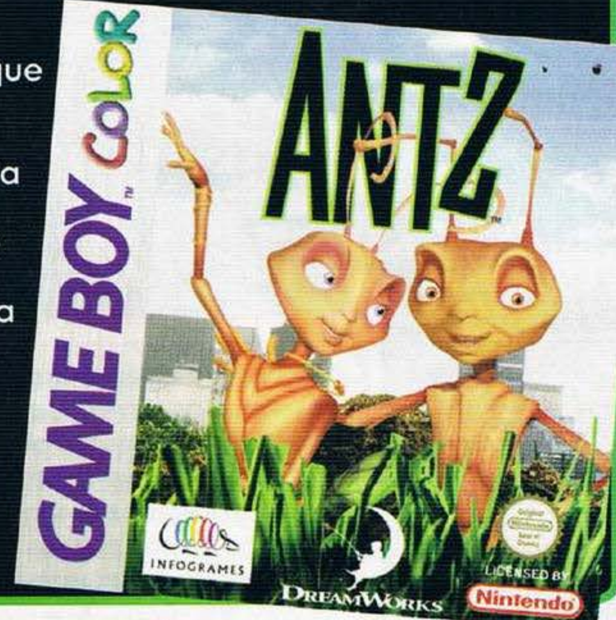
ESPECIAL



Desde que se anunció el formato del Game Boy Color, muchas compañías se han dedicado a convertir juegos o a regresar para explotar el gran potencial de este sistema. En el reporte del E3 del número anterior pudimos apreciarlo y en este ejemplar veremos una buena muestra de esto: A continuación tendremos algunos de los juegos que prepara Infogrames para lo que resta del 99. Todos son buenos títulos.

ANTZ

Ahora tenemos un juego bastante peculiar, basado en la cinta de nombre Antz. Este es un juego tipo aventuras donde controlas a una pequeña hormiga que... mejor lee lo siguiente.



Como recordarás, en la película sucede que una hormiga de nombre Z, nuestro héroe aquí y en el juego, se siente inconforme con su tedioso trabajo dentro de la colonia de hormigas, aunque todos sus congéneres le dicen que está bien lo que hacen, él no está satisfecho y cuando conoce a la princesa Bala, su vida cambia de manera radical. Ellos pasan mil y un aventuras viajando hasta que por cosa obvia, combate a sujetos malvados, escapa de muchos peligros comunes para un insecto y finalmente, demuestra que una hormiga puede marcar la diferencia y hacerse notar.



Compañía

GAME BOY COLOR

Compatible



Clasificación

Desarrollado



8 megabit

Memoria

Categoría

Fin 1999

Fecha de Salida



Después de esta pequeña sinopsis, te diremos que muchos factores que viste en la película, son tratados aquí con el enfoque de los videojuegos, debes escapar y evadir muchos peligros, combatir con muchos enemigos y tener más aventuras que en la cinta. Y lo peor es que aquí depende de tu habilidad si Z cumple su misión o si termina bajo el zapato de algún chico.

Dentro del juego, podrás adquirir distintos tipos de habilidades que te ayudarán a escapar o combatir a tus adversarios, los cuales te seguirán por tierra, charcos o aire con tal de eliminarte.





Además de estas cualidades, los ítems no podían faltar, pero en este pequeño mundo, debes ser más astuto y aprovechar todo tipo de elementos para seguir avanzando.






CLUB
Nintendo
01
Pokémon
Snap

Como en todo jardín, también encontrarás obstáculos muy conocidos, proporcionados por nosotros los humanos, ¡ojalá que tiraran la basura en su lugar para que Z no tuviera tantas dificultades!



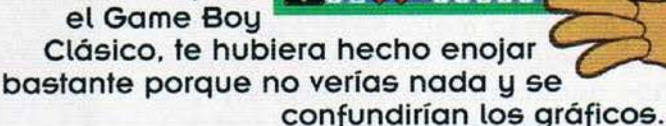
Como todo insecto, tus problemas empeoran cuando tienes que evitar los ataques contínuos de los muchachitos destructores, como por ejemplo, ten cuidado de no resultar rostizado por la gigantesca lupa de uno de ellos.







¡Ten cuidado con los pies que tratan de aplastarte! Estos elementos del juego se ven muy buenos por los colores del Game Boy Color, este es el tipo de juegos que si hubiera salido para el Game Boy Clásico, te hubiera hecho enojar bastante porque no verías nada y se confundirían los gráficos.



ANTZ es un juego muy gracioso, los niveles tienen cosas que te hacen reír y por eso pierdes la noción de que puedes ser eliminado. Pero dentro de lo que cabe, es un buen juego que recomendamos más que nada a los videojugadores poco experimentados o que apenas se estén iniciando en los videojuegos.





V-RALLY EDITION 99

Los chicos de Infogrames no se podían quedar atrás ante Konami Rally, ellos también están trabajando en un juego de carreras para el Game Boy Color, se trata de V-Rally. Como recordarás, este juego es un título de N64 que nos dejó muy buen sabor de boca y ahora lo podremos jugar en la versión portátil con todas las mejoras del Game Boy Color.

Pero mejor vamos a mostrar el por qué este juego es muy bueno; para empezar, cuentas con 20 pistas que están divididas en diez locaciones distintas, todas al rededor del mundo y en lugares en los que usualmente se llevan a cabo las carreras de Rally, sólo observa los países: Indonesia, Grecia, Corsica, Inglaterra, Suiza, Italia, Los Alpes, Nueva Zelanda, Argentina y un recorrido por un Safari en Africa.







Además de un "felling" tipo arcadia. V-Rally para GBC tiene dos modos de juego principales: Los cuales están distribuidos en dos modos de juego: Arcade o Championship.
Este juego contiene mucha velocidad, curvas, rectas y mucha acción que podrás sentir dentro de uno de los cuatro vehículos oficiales de World-Rally Championship que son: Ford Escort V-Rally, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer WRC y Subaru Impreza WRC. Cada uno tiene diferentes características que debes revisar con el fin de elegir el auto que mejor te acomode. La verdad se nos hacen pocos, pero el número de pistas lo compensan. Además ¿quién dice que no podremos ver más al completar algunos circuitos o algo por el estilo?

Como podrás imaginarte, la diversidad de lugares nos da una gran variedad de terrenos, puedes correr entre junglas, colinas, planicies, desiertos africanos y montañas cubiertas de nieve. Por lo que deberás cuidarte de todo y acostumbrarte al manejo del control para poder tener éxito en cada competencia, pues cada ambiente influye de forma definitiva en la cuestión del control del vehículo. Para que no te confundas, cuentas con transmisión automática, la precisión del control es muy buena, además que con los colores del Game Boy Color, los ambientes y lugares toman la mejor veracidad posible. La música y los efectos de sonido son excelentes, recuerda que si te pones audífonos escucharás las cosas en estéreo y oirás con detalle todos los efectos de sonido. Tienes tres niveles de dificultad: Rookie, Advanced y Extreme Pro. Para todo tipo de videojugadores, novatos o expertos. Como verás a lo largo de este año, muchos juegos de carreras para el GBC harán su aparición, cada uno de ellos tiene diferentes elementos que los hacen diferentes entre si, sin embargo las compañías deben de poner mucho empeño para que cada uno de los títulos que ellos programen, tengan algo que los distinga unos de otros. Un ejemplo: Aunque Top Gear Pocket, Konami Rally y V-Rally se parecen entre si, Top Gear Pocket tiene la función de Rumble. No es mucho pero ya hace una diferencia. Esa es la forma en la que estas compañías tienen que hacer algo distinto.









Esta sí que es una excelente noticia para los aficionados de los "Cartoons clásicos". Los Looney Tunes han regresado al sistema portátil de Nintendo, con la diferencia de que ahora vienen con más color que nunca. Gracias al poder de procesamiento del CPU del Game Boy Color, los personajes y fondos que Infogrames ha realizado son realmente asombrosos,(parecen de la última generación de juegos que aparecieron para el viejo NES, siendo que estos son de los primeros juegos que se programan para el GBC).





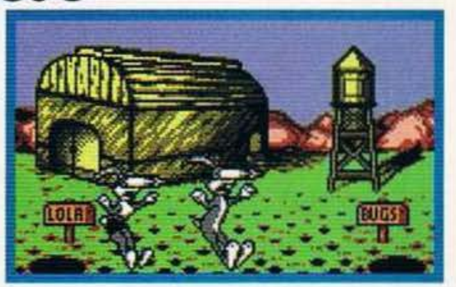


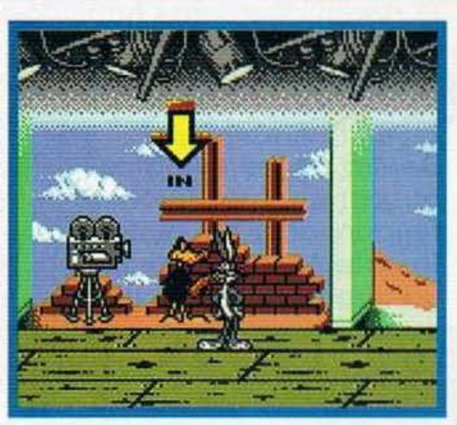
En este juego hay un sinfín de personajes de la Warner Bros, por lo que los fans estarán encantados con este juegazo y eso no es todo, ya que hasta los jugadores más pequeños podrán entender la historia, ya que el equipo de programadores le han puesto 6 diferentes idiomas en los que se encuentra el español.



La Catástrofe

Después de una gran cosecha de zanahorias, Bugs y Lola Bunny se disponían a disfrutar de un gran festín, pero la tragedia apenas comenzaba para la pareja de conejos, ya que absolutamente toda la cosecha había sido robada. Con gran decisión, los Bunny se dirigen a los estudios Warner para desenmascarar al ladrón y recuperar el fruto de su esfuerzo.

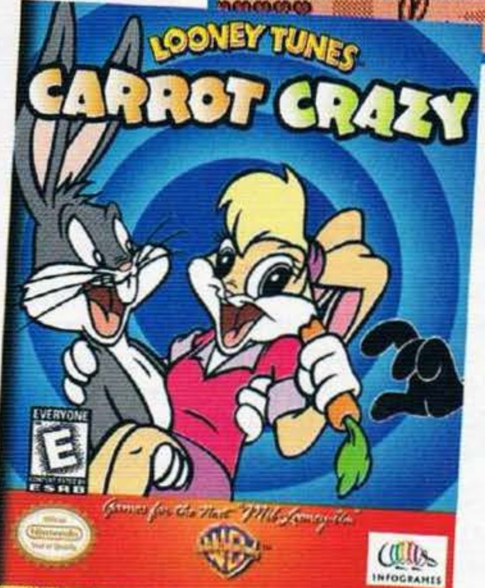




Saltos, Golpes y otros movimientos

Bugs y Lola tienen un par de movimientos diferentes, por lo que deberás intercambiar las diferentes habilidades de esta pareja. La única diferencia palpable entre estos 2 personajes es que Bugs puede empujar cosas pesadas como cajas para apoyarse en ellas y así alcanzar objetos que están más arriba de lo normal, también puede cavar bajo la tierra para encontrar objetos encerrados. Lola saca su paraguas cuando la caída es demasiado grande, así cae con suavidad al piso y no se hace ningún daño. Así que debes poner mucha atención a los peligros que se te presentan para saber en qué momento debes usar a alguno de estos personajes. Recuaerda que para cambiarlo simplemente debes presionar el botón de Select.

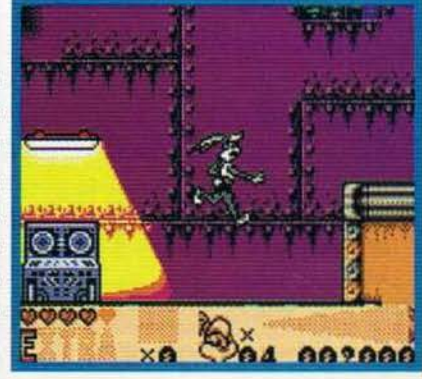






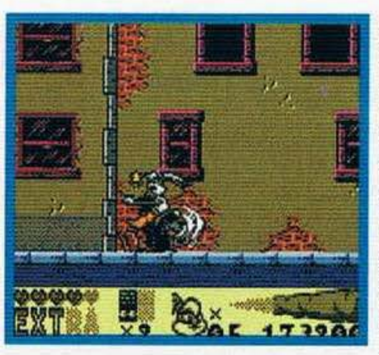
El resto de movimientos son muy generales:

Salto: Este movimiento es muy común en los juegos de plataformas... (sin más comentarios)
Golpe: Claro que Bugs y Lola deben defenderse contra los malhechores que han robado sus zanahorias, por lo que traen consigo un gran martillo y un rodillo respectivamente para amansarlos.
Salto Extra: Entre más zanahorias obtengas, más tiempo podrás mantenerte en el aire. Esto también te sirve para dar saltos más altos y más largos.







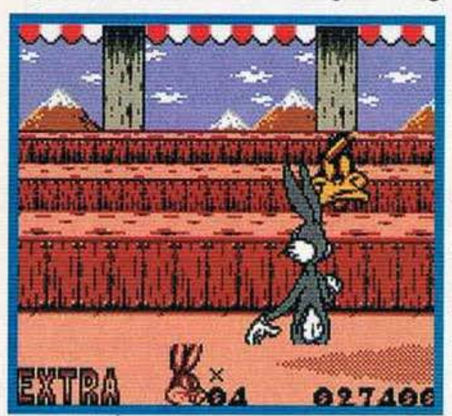


Aparte de todo, en cada nivel te encontrarás con diferentes objetos que te ayudarán a seguir adelante, por ejemplo: Cofres o Cajas, barriles, escaleras, tomas de agua, skateboards y demás. Otro punto importante son las poderosísimas zanahorias, ellas también te darán diferentes habilidades como para poder volar por un instante o algo de invencibilidad.

Buscando al ladrón:



Dentro de los estudios Warner, deberás buscar en los diferentes sets al responsable del hurto de las zanahorias. Recolecta todas las zanahorias posibles ya que te serán de gran ayuda.



Para terminar alguna de las escenas, deberás juntar las 4 piezas de la pizarra así que abre bien los ojos. Algo muy importante es que también busques a Tweety ya que él te ayudará, recuperándote algo de energía o dándote letras para formar la palabra EXTRA y poder entrar a un nivel de Bonus en el que si logras acertar al lanzarle una bomba a todos los personajes que salgan en la escena, obtendrás una vida. Ahora sí, pasemos a los niveles.

Treasure Island:

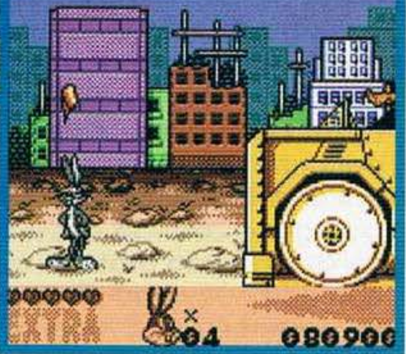


Esta película se desarrolla en una isla llena de peligros. Yosemite Sam junto con su horda de secuaces estarán dispuestos a todo para impedir que te lleves cualquier cosa de la isla, incluyendo tus zanahorias ya que te seguirá por mar hasta apresarte.

Crazy Town:



En la gran compleji-dad de este Set, Daffy y Silvester se encuentran a la mitad de una ciudad de locura. Deberás saltar edificios, pasar sobre asfalto caliente y quitarte la acrofobia para poder tomar todos las zanahorias de este nivel antes de que Lucas te aplaste con una aplanadora.







Taz's Zoo:

En uno de los zoológicos más grandes del mundo se han escapado las criaturas más temidas por todos los seres, el demonio de Tazmania, junto con su prometida. Salta y huye de las criaturas grandes y pequeñas para recuperar tu preciado tesoro, sin embargo no será fácil ya que al final deberás huir a toda prisa de una gran estampida.

Space Age:



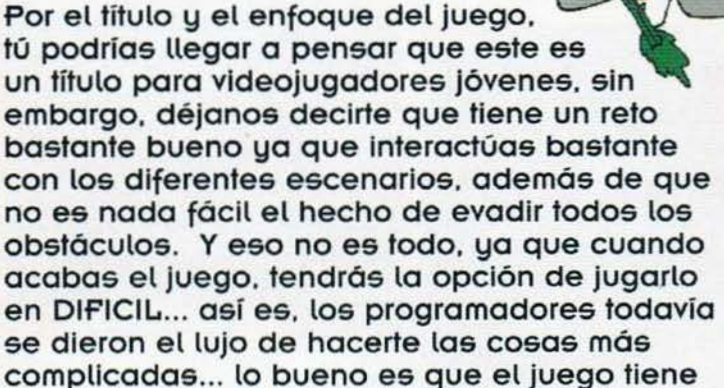
Marvin se ha apoderado de varias de tus zanahorias, por lo que deberás transportarte a su base espacial en donde K9 las resguarda. Lo más difícil de todo será regresar a la tierra porque Marvin te seguirá hasta los confines del universo antes de dejarte probar una sola zanahoria.



Elmer's Forest:



Al parecer, todas las pistas apuntan hacia el archienemigo de Bugs, Elmer, el responsable de la atroz acción de robarse las zanahorias, pero para infortunio de la pareja de conejos, el bosque en el que Elmer ha escondido las zanahorias esta infestado de cazadores, por lo que tendrán que ser muy precavidos para poder salir de esta sanos y salvos.





Por el título y el enfoque del juego, tú podrías llegar a pensar que este es un título para videojugadores jóvenes, sin embargo, déjanos decirte que tiene un reto bastante bueno ya que interactúas bastante con los diferentes escenarios, además de que no es nada fácil el hecho de evadir todos los obstáculos. Y eso no es todo, ya que cuando acabas el juego, tendrás la opción de jugarlo en DIFICIL... así es, los programadores todavía se dieron el lujo de hacerte las cosas más complicadas... lo bueno es que el juego tiene la opción de password para que no se te complique tanto la existencia. En definitiva, es un título que todo fan de los Looney Tunes debe de tener en su Game Boy Color.








LUCKY LUKE

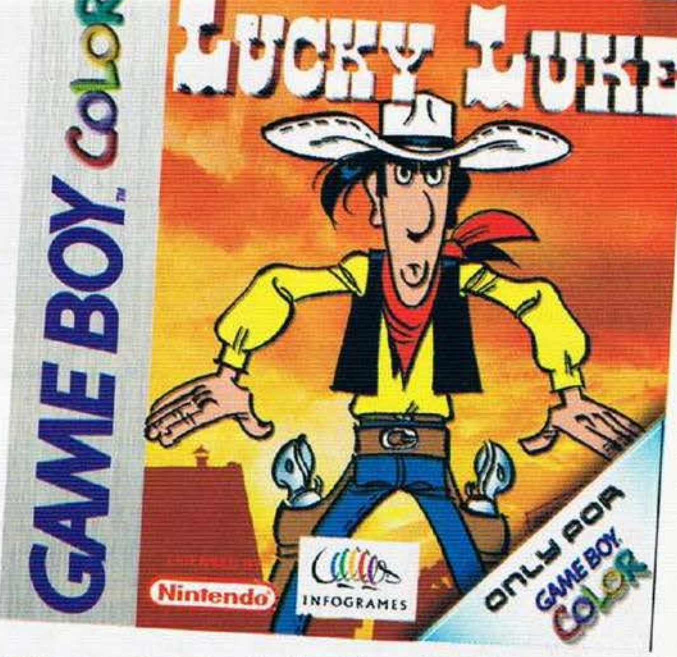
Lucky Luke es un personaje de dibujos animados bastante popular (y viejo). Las aventuras de este personaje se desarrollan en el viejo oeste norteamericano y se ha considerado quizá como el mejor cómic de ese género... lo más raro es que este cómic es europeo... bueno, así son las cosas de la vida.

La cuestión en este caso, es que Infogrames se encuentra a punto de lanzar el juego de las aventuras de este personaje para el GBC. Para Infogrames no es novedad hacer algún juego de un personaje de cómic y menos europeo, pues ya ha realizado juegos de Asterix y Obelix y los Pitufos para el GB. De hecho, Infogrames realizó hace tiempo un juego de las aventuras de Lucky Luke para el SNES, pero al parecer no muchos se interesaron en comercializarlo en nuestro continente.









Afortunadamente muchas cosas han pasado: Ahora Infogrames tiene una presencia importante en América, tanto así que ahora ellos pueden distribuir sus juegos sin necesidad de que alguien más lo tenga que hacer. Esto es una buena noticia, pues ahora podremos disfrutar de juegos muy interesantes, como los que hemos visto en esta serie de análisis y más en concreto de Lucky Luke para el GBC.

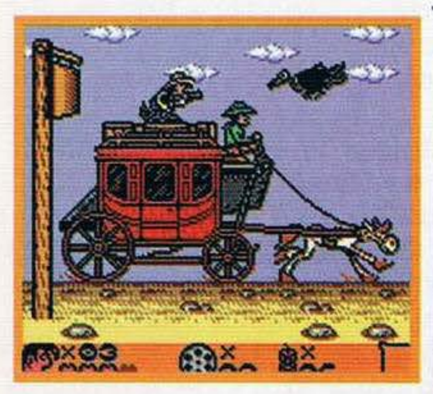


En este juego, el personaje principal (Luke) debe encargarse de regresar a una serie de bandidos que se han escapado de la cárcel; entre estos bandidos hay algunos muy famosos como Billy the Kid, Jesse James y los hermanos Dalton. Además de estos personajes, también aparecerán algunos muy populares y exclusivos de la serie. Lucky Luke es un juego bastante largo, pues se desarrolla a lo largo de 12 escenas y cada una de estas escenas tiene varios sub-niveles. Precisamente por lo mismo, al final de cada nivel podrás obtener un password para no tener que comenzar desde el principio. Todas estas escenas tienen una gran variedad en lo que al juego se refiere. Aunque el juego se desarrolla prácticamente en su totalidad en una vista 2D, siempre habrá algo nuevo en cada nivel, pues algunas veces irás caminando a lo largo de una calle llena de enemigos, otras irás sobre una carreta y hasta te las tendrás que vèr contra estampidas de búfalos o tornados. Si tu desempeño fue el correcto, tendrás la oportunidad de entrar a un nivel de Bonus para hacer más puntos y obtener diversos premios. Además de lo que mencionamos anteriormente, también tienes la posibilidad de interactuar con algunos personajes secundarios, para ayudarles a recolectar algunos ítems.





Este juego tiene tres distintos niveles de dificultad para cualquier tipo de videojugador. Además de eso, podrás elegir de entre 4 distintos idiomas entre los que están el inglés, alemán, francés y español. Afortunadamente, Infogrames siempre se preocupa porque sus juegos tengan varios idiomas, y así los videojugadores de todo el mundo puedan disfrutar de sus juegos, lo cual nos beneficia bastante.





Muchos videojugadores se habían quejado porque muchas licencias habían dejado de producir juegos divertidos en 2D.
Sin embargo una buena noticia es que gracias al poder del GBC muchas compañías han retomado este tipo de juego e Infogrames es el perfecto ejemplo.
De Lucky Luke podemos decir muchas cosas buenas: Los gráficos son muy buenos y es de lo mejor que se ha visto por el momento para el GBC (y eso que apenas es la primera generación de juegos para este formato), la movilidad es excelente y el reto es muy bueno. A decir verdad nosotros ya teníamos muchas ganas de jugar un buen título de 2D y esta es una buena alternativa. No dejes de revisar este juego, pues a nosotros nos parece muy entretenido.



THE KING OF FIGHTERS '99

Pues ya está pasando un año más y francamente creíamos que ya no íbamos a hablar de otro título de The King of Fighters en este '99... pero no fue así. Seguramente en estos momentos ya estás difrutando en algún centro de juegos esta nueva versión del título de peleas más popular y esperado cada año en en todo el mundo por muchos fanáticos de esta saga de reñidos combates en equipos; pero si no has visto el juego, aquí te damos toda la información que quieres saber acerca de The King of Fighters '99.

Lo primero que podemos destacar es que, a diferencia de KOF '98, KOF '99 sí tiene un "storyline", o sea historia, lo cual es seguro que pondrá muy contentos a muchos fans.

La historia es esta: Se supone que, como todos los años, el torneo de The King of Fighters se abre nuevamente en su edición '99 y los



mejores peleadores del mundo son los invitados (los mismos de siempre). Sin embargo, algo raro gira al rededor de todo



esto, pues en la invitación no está indicado el nombre del organizador del torneo, además se especifica una nueva regla de éste: que todos los equipos podrán incluir un cuarto peleador en su equipo para que haga la función de "Striker". Esto despierta las sospechas de Heidern y decide enviar a Ralf y a los demás al torneo a investigar (a ellos nunca los invitan, siempre se cuelan). Por otra parte, Benimaru recibe también un sobre, en donde dice que él es el invitado especial del torneo de este año, pero por extraños motivos, a Benimaru le toca hacer equipo con Shingo Yabuki y con dos peleadores de los que nunca se había escuchado hablar: Maxima y un tal K' (Key Dash). Así todos los equipos van al torneo... lo que no saben es que es una trampa.

¿Qué hay de nuevo en The King of Fighters '99?

La respuesta es "casi todo". El "recorte de personal" de este año estuvo más severo que el año pasado, pero aún así se siguen viendo muchas caras nuevas. El cambio más importante es la incursión de un cuarto miembro a los equipos de tres. En total son siete equipos (muchos menos que en KOF '98) y quedaron así:

Japan Team: Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Maxima y K' (Key Dash).
Fatal Fury Team: Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi y Mai Shiranui.
Art of Fighting Team: Ryo Sakasaki, Robert García, Yuri Sakasaki y Takuma



Sakasaki.
Psycho Soldiers Team: Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai y Bao.
Ikari Warriors Team: Leona, Ralf Jones, Clark Steel y Whip.
Kim Team: Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge y Jhun Foon.
Female Team: King, Blue Mary, Kasumi Todoh y Li Xianfei.

Además de estos personajes, puedes escoger a Kyo Kusanagi versión '94 y '97... pero, ¿Qué pasó con Kyo y con Iori? Pues aparentemente sí están incluidos en el juego, inclusive Iori aparece en la presentación, pero hasta hoy no los pudimos ver en acción (seguramente ahora tú sabes qué onda con ellos). También una buena noticia es que hay un nuevo jefe final. Su nombre es Kryzalid y al parecer captura a Kyo después de KOF '97 y lo clona (es por eso que puedes elegir a dos Kyos diferentes... pero iguales...). No sabemos bien qué misterio gira al rededor de este nuevo jefe final, ni tampoco de los nuevos peleadores Maxima y K', lo único que sabemos es que éste último es el nuevo personaje principal y que pelea más o menos como Kyo, utilizando una técnica de fuego y usando un guante rojo. Como ves, muchos personajes quedaron fuera, como el Band Team, el Sport Team, Billy Kane, Ryuji Yamazaki, Mature y Vice. Los básicos siguen, como Terry, Ryo, Benimaru, Athena y desde luego, la estrella de todos los King of Fighters: Chang Koehan (junto con Kim y Choi). Lo mejor es que hay nuevos personajes originales, como Bao, un nuevo Psycho Soldier de doce años, Whip, una chica que está en las tropas especiales de Heidern y que pelea con un látigo y Jhun Foon,







quien fue compañero de clase de Kim Kaphwan cuando aprendía Tae Kwan Do y después se reencontró con él y está dispuesto a demostrarle que su método para regenerar maleantes está mal y que el suyo es mejor. También regresó Kasumi Todoh (personaje de Art of Fighting 3 y que previamente apareció en KOF '96) y entró Li Xiangfei, quién hizo su primera aparición en Fatal Fury Real Bout Special 2 y en Fatal Fury Wild Ambition.
Como ves, lo más innovador es el cuarto miembro en el equipo, al cual se le denominó "Striker". Esto tiene una función un poco rara; en la parte inferior de la pantalla hay unas "S" las cuales vas llenando. Si tienes, podrás llamar al Striker con los botones B y C y éste sale para ayudarte (muy al estilo de Marvel Vs Capcom), ya sea ejecutando un movimento especial, deteniendo al enemigo para que lo golpees o inclusive ejecutando un Super; lo mejor de esto es que puedes ejecutar combos super espectaculares con la ayuda del Striker (o si no, imagínate que estás haciéndole un combo a un enemigo y de repente sale Ralf de Striker rematándolo con un Galactica Phantom).

Otro cambio es que los peleadores ya no giran con A y B, aunque siguen esquivando. Ahora todos como que se deslizan, muy parecido a lo que hace Leona (si recuerdas,





Leona no giraba); es sólo un cambio estético, pero tiene algunas variantes interesantes, por ejemplo, intenta esquivar haciendo la palanca para atrás y verás qué pasa.

La barra de poder también cambió; ahora la sigues llenando al golpear o siendo golpeado, con la diferencia de que ahora se llena muy rápido, incluso de un sólo combo la puedes completar, sin embargo, ya no es acumulable con el peleador siguiente y éste comenzará con la barra de poder vacía. Otra diferencia importante es que ya sólo hay un modo de juego, contra los dos que existieron en KOF '97 y '98 (Advanced y Extra); pese a que sólo hay uno, durante la pelea tienes dos; como era costumbre, al llenar la barra de poder en el modo Advanced, tenías un pequeño cristal y si presionabas los botones A, B y C, tenías más poder; pues bien, aquí pasa algo similar, pero más interesante; si al llenar la barra presionas A, B y C, estarás peleando en Counter Mode; en este modo tienes especiales ilimitados y podrás hacer Counters como en KOF '95; pero si al llenar la barra presionas los botones B, C y D, estarás en Armor Mode, donde podrás tener una super fuerza, aunque no podrás hacer especiales. Si te das cuenta, un modo es para pelear más agresivo y otro es para defenderte más. Una vez activados cualquiera de estos modos, el personaje brillará de un color específico (amarillo en Armor Mode y rojo en Counter Mode) y cuando dejen de hacerlo, se terminará tu poder y volverás a la normalidad. Gráficamente cambió para mejorar y la música también se escucha un poco más movida, pero se sale de los estándares de lo que se ha escuchado en la serie KOF, aún no sabemos si para bien o para mal. Muchos peleadores tienen cambios estéticos (como la nueva ropa de Robert y Chin, el cabello corto de Athena y el peinado de Kasumi), pero también cambios en su forma de pelear, como el hecho de que Kensou ya no tiene proyectiles psíquicos. Todos tienen por lo menos un movimiento nuevo. Este KOF se ve muy entretenido, por la gran cantidad de cambios que le hicieron y muy pronto lo volveremos a revisar.







Pokémon



¿Recuerdas el truco que publicamos para sacarle provecho a Missingo? Esperamos que te haya servido y que no te hayas gastado todos tus ítems, pues los vas a necesitar con este truco que te vamos a dar.



Por ahí andan corriendo rumores sobre si sale Yoshi, que si se puede esto, que si se puede lo otro... en fin, este tipo de rumores son muy molestos (recuerda qué le pasó al pobre de Spot con la trifuerza), la mayoría de estos chismes callejeros, como ya lo explicamos anteriormente, salen de internet, por lo que no debes creer lo que veas ahí o en otras revistas, ni les creas a tus amigos por más que te lo juren, hasta que no lo hayas visto y sepas cómo se hace.

Nosotros no publicamos nada que no hayamos comprobado varias veces y que sea de una fuente oficial y confiable, así que puedes estar seguro de lo que nosotros te informamos. Nos vamos a poner a investigar qué sucede con Mew, si habrá alguna forma de conseguirlo para nuestro país y ya sólo después de agotar recursos te diremos que pasa con eso.

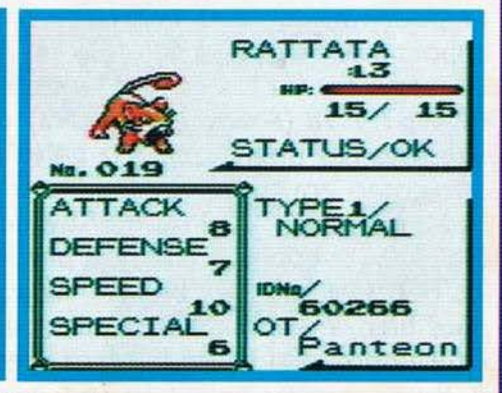


Bueno, resulta que nuestro amigo Ice (colaborador anónimo. Bueno ahora no tanto), escuchó que había una manera de duplicar pokémons de manera física. Para que no haya dudas, se le llama tener un pokémon "registrado" cuando lo tienes en tu pokédex y te lo cuentan como que ya lo tienes (visto y capturado o intercambiado). Y físico es el que tienes y puedes utilizarlo para pelear, surfear, volar, aplicarle ítems, etc. Un ejemplo sencillo es el primer pokémon que usas, el que te regala el Prof. Oak.
Este pokémon al evolucionar, te lo cuentan en tu pokédex como tres diferentes pokémons, pero en realidad, físicamente tienes uno solo.

Ya estando de acuerdo, vayamos al grano. Ice nos comentó la teoría que había escuchado, pero no era segura ni siquiera la forma de hacerlo. Como nos gusta investigarlo todo, nos pusimos a revisar este supuesto truco. Después de un par teorías y suposiciones, tratar e intentar todo tipo de locuras, llegamos a la conclusión de que sí es posible pero sacrificando un pokémon.





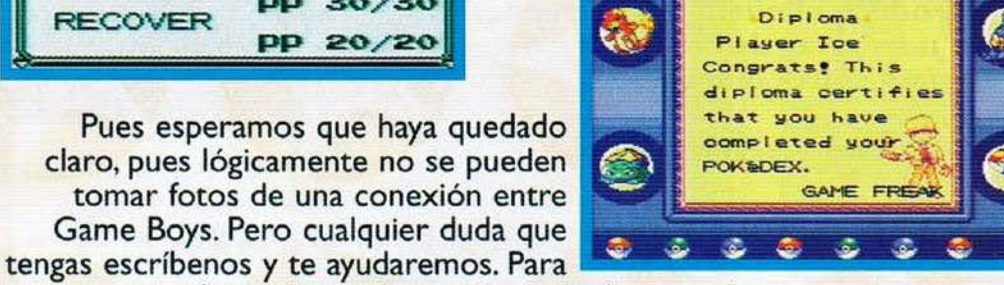


Con la técnica perfeccionada, puedes conseguir los 150 pokémons físicos de manera un poco tediosa, pero segura. El chiste de esto es que debes decidir qué pokémon quieres duplicar (vamos a decir que Mewto) obviamente del jugador que lo tenga. Entonces el otro jugador debe seleccionar a un pokémon que no desee, por ejemplo: Rattata, que es muy abundante y no da problemas.

Ahora deben ir a un Pokécenter y entrar a Trade Center como normalmente lo harían para intercambiar pokémons. Sigan todos los pasos normalmente hasta que ambos pokémons lleguen con su nuevo dueño, pero justo en el momento en el que desaparezca el letrero que dice: "Waiting!" y antes de que aparezca el de: "Trade" Completed! el jugador que esté pasando el pokémon a duplicar (Mewto), deberá apagar el Game Boy de inmediato para que Rattata no alcance a llegar al otro Game Boy y en el Game Boy de donde viene Mewto no registre que salió de ahí, pero el Game Boy que permaneció encendido sí lo recibirá y dirá "Trade Completed!"



Lo gracioso del asunto es que el juego se trabará y sólo lo podrás sacar de allí apagando el Game Boy, pero paradójicamente, al apagarlo es cuando registra al pokémon duplicado. Y lo puedes revisar al encender tu Game Boy nuevamente. ¿Extraño no?





Pues esperamos que haya quedado claro, pues lógicamente no se pueden tomar fotos de una conexión entre Game Boys. Pero cualquier duda que tengas escríbenos y te ayudaremos. Para que veas (parcialmente) que sí sale, ambos jugadores tenemos nuestro diploma, pero lamentablemente no podemos demostrar, por razones obvias, que tenemos los pokémons físicos. Ahora puedes multiplicar con el truco de Missingo muchos Rare Candy, Carbos, Calcium, Iron, Protein, HP UP y PP UP para que pongas a tus pokémons hasta el tope de sus habilidades. Pero ten cuidado con los pokémons de evolución normal, pues puedes perder al físico, graba tu juego cada veinte niveles por si tienes que resetearlo. Esto demuestra que el trabajo en equipo una vez más rinde frutos.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

A continuación tenemos 3 claves que nos faltó incluir con los otros códigos que dimos de este juego. 2 de estas claves son muy graciosas y la otra sirve para arruinar toda la diversión del juego. recuerda que las palabras que indicamos se deben introducir en "Passcodes" en la pantalla de opciones.



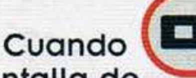
BLAMEUS

Con esta clave podrás ver 2 cosas: 1) A los programadores del juego en una fotomural. 2) Que alguien de Factor 5 no sabe usar bien las herramientas de diseño gráfico o no sabe que debe haber proporción entre el volumen de los cuerpos humanos.



HARDROCK

Al poner este código, espera a que aparezca por segunda vez la pantalla con el título del juego y verás la nueva cara de Luke.



DEADDACK

Cuando pongas esta palabra en la pantalla de Passcodes, abrirás todas las misiones del juego. De hecho, hasta las 3 misiones de "Bonus" las activas.







Si te pareció un poco fastidioso este juego o simplemente quieres que las competencias sean más violentas, revisa los cheats que tiene Vigilante 8. Para accionarlos, entra en la pantalla de options y elige Passcode, ahora introduce el que quieras, puedes combinarlos. Pero trata de no abusar de estos passcodes porque le quitan el poco chiste que tiene el juego.

Introduce:

A_MOON_GETAWAY



Con este passcode, la gravedad disminuirá considerablemente en cualquier modo del juego.

FIRE_NO_LIMITS



Con este otro, todas las armas (menos la ametralladora) dispararán tan rápido como dejes presionado el botón.

GANGS_UNLOCKED



Con éste obtienes a todos los vehículos ocultos, menos *al alienígena.*

GIMME_DA_ALIEN



Pero si quieres jugar con el vehículo Alien, introduce este *passcode.*

GO_REALLY_SLOW



¡Claro que puede ser más aburrido este juego! Introduce este passcode y el juego estará en cámara lenta.

I_AM_TOUGH_GUY



Tu vehículo se mueve a una velocidad desesperadamente lenta, pero todo lo demás sigue normal.

LEVEL_SHORTCUT



Con este abres dos niveles ocultos, pero no tienes acceso a Super Dreamland 64.

LONG_SLIDESHOW

Normalmente al acabar con un personaje el juego, puedes ver su final en Game Status cuando quieras. Pero con este passcode, puedes ver los de todos en secuencia, aunque no lo hayas terminado con ninguno.



LIVING_FOREVER

Con este passcode, todos los vehículos controlados por jugadores serán invencibles.



MAX_RESOLUTION



Si te parece poca la resolución de este juego, puedes seleccionar la resolución máxima.

MISSILE_ATTACK



Si de por sí los misiles interceptores son peligrosos, ¡con este passcode los haces más destructivos que nunca!

MIX_MATCH_CARS

Con este passcode pueden elegir el mismo coche en multiplayer.





Este gran juego tiene bastantes cosas ocultas y uno que otro personaje secreto; para que no te tortures más y puedas disfrutar de este estupendo título, revisa estos S.O.S.'s que te mostramos.

Si quieres que tu personaje cambie de color su indumentaria, presiona cualquiera de los botones C en la pantalla de selección de peleador para lograrlo. Nota: El C-Arriba regresa a su color original al personaje. Observa este ejemplo con Mario













Para acceder a la escena de Mushroom Kingdom, acaba el juego con los ocho personajes iniciales y ahora juega en los ocho stages normales y podrás pelear en ella en el modo de Vs.

Para librarte de algún poder que Kirby haya adquirido al tragarse a un enemigo, simplemente presiona el botón L para que Kirby haga el movimiento de "Taunt" y se libre del poder que tenga.

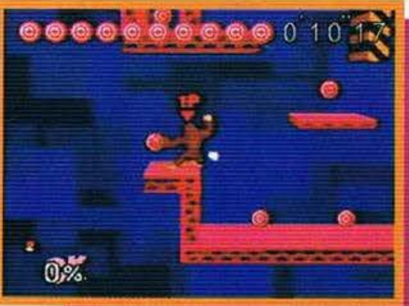




Si estás jugando en modo de Team y pierdes todas tus vidas, puedes robarle una a tu compañero si presionas Start. ¡Pero traten de comunicarse para que no se desconcentren y mucho menos se enojen!

Fox, no te enojes, pero Pikachu necesitaba una más para volver a la acción.







Si completas los Bonus 1 y 2 con todos los personajes del juego (incluyendo a los escondidos), podrás acceder a un "Music Test" en la pantalla de datos.



Aunque este no es muy espectacular, es un detalle que debemos mencionar. En la pantalla de Data de cada personaje, deja presionado Z y podrás rotar a los personajes con el Stick.

Personajes Secretos: Para acceder a los personajes ocultos, debes seguir una serie de procedimientos para cada uno, a continuación te enlistamos a los cuatro personajes y la manera de sacarlos. Después de vencer a Master Hand, saldrá el personaje del que seguiste los pasos y lo tienes que derrotar para usarlo posteriormente.

Para jugar con el hermano de Mario, debes pasar el Bonus Practice 1 con los 8 personajes iniciales, después de eso, Luigi te retará, véncelo para poseerlo.



Para que puedas manejar a Captain Falcon, necesitas acabar el juego en menos de veinte minutos, al final saldrá este peculiar personaje del juego F-Zero y deberás derrotarlo para poder jugar con él.



Si quieres usar al Pokémon Jigglypuff sólo termina el juego con cualquier personaje y podrás elegirlo.



Por último, para jugar con Ness, juega en modo de un solo jugador en dificultad Normal o Hard con cualquier personaje, pero con tres vidas y sin continuar el juego.





Basado en el popular programa de televisión, Titus ha decidido lanzar el juego Hercules: The Legendary Journeys para el N64. Como podrás imaginarte, aquí tomas el papel de Hércules quien debe enfrentar a numerosos enemigos mitológicos y demostrar que es el más valiente, fuerte y que no le importa cortarse el cabello.



Bueno, aunque la historia está medio rara y fuera de la buena mitología, es un buen pretexto para poder llevar las aventuras de este legendario personaje al N64 y crear un mundo lleno de peligros y enemigos que ya habremos visto en televisión en su programa, pero de cualquier manera, promete ser un buen juego. Este título entra dentro del género de "acción / aventura" pues hay muchas cosas que puedes hacer: Hablar con la gente para obtener pistas, pelear contra los enemigos, usar ítems, Investigar en lugares... un concepto muy parecido al de Zelda 64, pero obviamente la gente de Titus planea hacerlo con otro "feeling".



Dentro de este juego de aventuras, encontrarás muchas escenas y misiones, bien ambientadas con toques mitológicos y enemigos de gran tamaño, los cuales no se darán a conocer por su hermosura, pero sí por sus destructivos poderes. Basta con ver a este cíclope que planea detener a Hércules con su pequeño garrote.

También tendrás que resolver laberintos, trampas y demás calamidades antes de cantar victoria en los muy bien detallados mundos de este juego, lo malo (para Hércules) es que también habrán soldados de los clásicos reyes malvados que siempre lo están buscando por forajido, justiciero, bonachón y feo (sin mencionar que también es buscado por vestir con un pantalón algo ceñido).





Según la historia del juego, Ares, dios de la guerra, ha hecho prisionero a Zeus y liberó a dos de los Titanes (¿Quién escribe estas historias?). Por lo que Hércules y sus aliados deben deterner a Ares antes de que se apodere de todo el reino de los dioses y como si no fuera suficiente, deben derrotar a los Titanes para que vuelvan a caer en su eterno sueño (Lo dicho: ¿A quién se le ocurren tales disparates?).

Para empezar, controlas no sólo a Hércules, sino que a tres de sus amigos, cada uno con diferentes habilidades y destrezas singulares y ellos cuentan con muchas armas y diversos ataques. Además de que conocerás muchos personajes por tu recorrido y eso sí, muchos enemigos dispuestos a patearte tu semi-divino ¿_____?



Hercules The Legendary Journeys es un juego que nos parece muy interesante, pero que la verdad, los que sabemos un poco de mitología encontramos aceptable la historia y el juego. Este es uno en una serie de títulos basados en las series de televisión: Hércules, Xena, etc. pero esperamos que los juegos no tengan las bromas y las personalidades de los actores. Por lo demás, es un buen título y esperamos que le den un retoque a los gráficos, pues se ven un poco forzados (observa la postura de Hércules).



a fondo

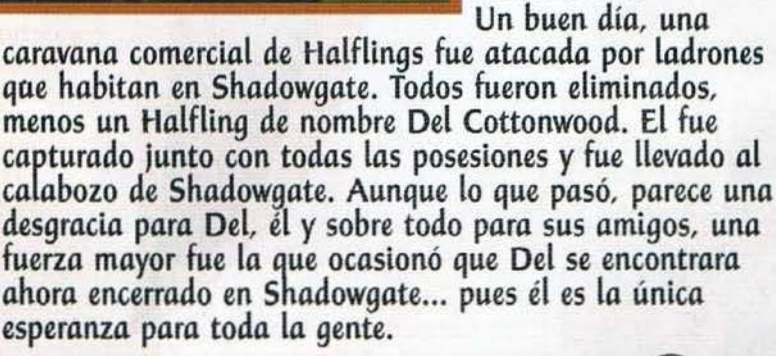


Shadowgate... este nombre antes infundía terror a los hombres con su sola mención. Después de que Lord Jair derrotó al malvado Warlock, este sitio fue convertido en un lugar de enseñanza en el que todo aquel que quisiera aprender las nobles artes era bien recibido. Sin embargo, el tiempo pasa y no perdona. Lord Jair ha muerto al igual Lakmir, el poderoso mago y consejero del héroe legendario. Shadowgate se convirtió, nuevamente, en un lugar que aterraba a la gente, pues poco a poco los ladrones y asesinos lo convirtieron en su guarida.

Sin embargo, un peligro todavía mayor que los ladrones azota a Shadowgate. Un mago de nombre Belzar planea resucitar al Warlock y volver al tiempo del caos sobre el país de Kal Torlin. Desafortunadamente no parece haber nada, ni nadie que le haga frente. Ni siquiera el poderoso Bastón de los tiempos que detuvo en el pasado al Warlock... su paradero es ahora desconocido.







Un buen día, una caravana comercial de Halflings fue atacada por ladrones que habitan en Shadowgate. Todos fueron eliminados, menos un Halfling de nombre Del Cottonwood. El fue capturado junto con todas las posesiones y fue llevado al calabozo de Shadowgate. Aunque lo que pasó, parece una desgracia para Del, él y sobre todo para sus amigos, una fuerza mayor fue la que ocasionó que Del se encontrara ahora encerrado en Shadowgate... pues él es la única esperanza para toda la gente.

Shadowgate... Este nombre nos remonta diez años atrás, en Diciembre de 1989, fecha en la que apareció el primer Shadowgate para NES. En este juego, controlabas a Lord Jair, quien debía encontrar el bastón del Tiempo en las profundidades de este castillo y con él, derrotar al Warlock. Este juego RPG era muy interesante, pues en él, más que pelear batallas, lo que tenías que hacer era resolver acertijos (muy complejos) en cuartos que eran representados con imágenes en 2D.

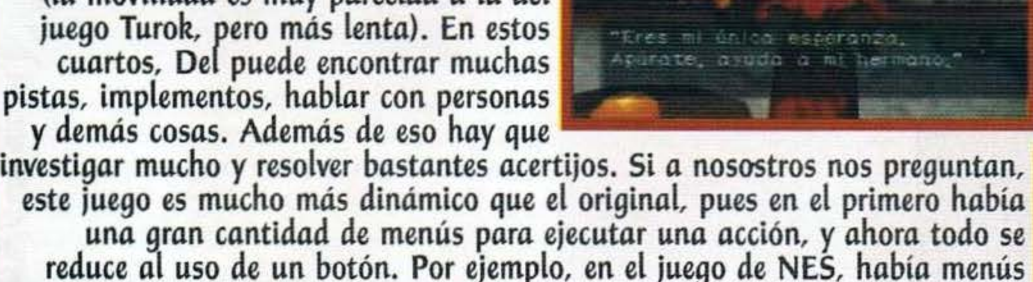


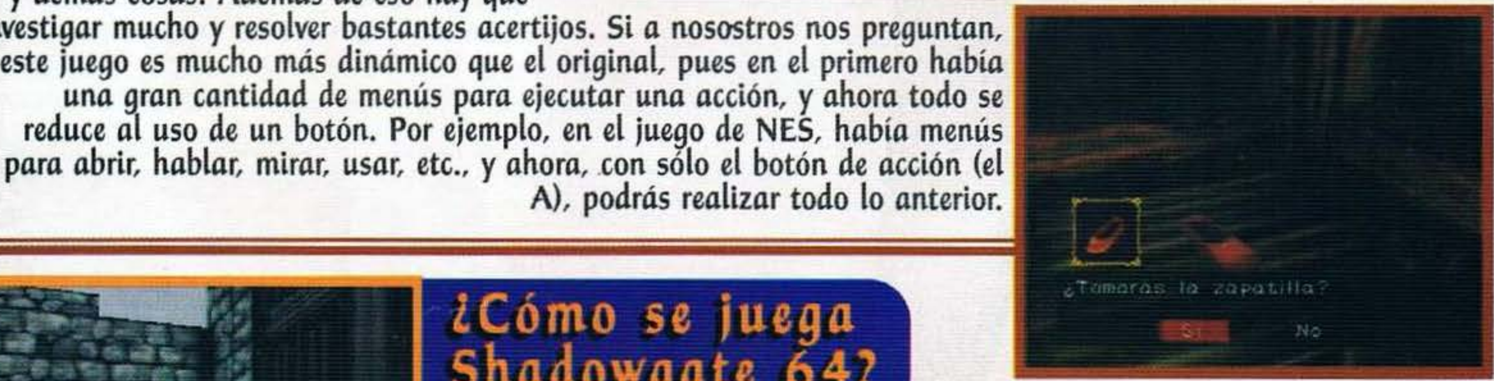


Estas imágenes o cuartos debías explorarlos, además de que tenías que encontrar pistas y artefactos para avanzar. Es más, el original Shadowgate fue recientemente re-lanzado para el GB y GBC.



Shadowgate para N64 es muy parecido en su modo de juego. El personaje principal (en este caso Del Cottonwood, el Halfling) se puede mover por cuartos, pero ahora estos están totalmente en 3D (la movilidad es muy parecida a la del juego Turok, pero más lenta). En estos cuartos, Del puede encontrar muchas pistas, implementos, hablar con personas y demás cosas. Además de eso hay que investigar mucho y resolver bastantes acertijos. Si a nosotros nos preguntan, este juego es mucho más dinámico que el original, pues en el primero había una gran cantidad de menús para ejecutar una acción, y ahora todo se reduce al uso de un botón. Por ejemplo, en el juego de NES, había menús para abrir, hablar, mirar, usar, etc., y ahora, con sólo el botón de acción (el A), podrás realizar todo lo anterior.







¿Cómo se juega Shadowgate 64?

El concepto y la mecánica no es muy complicada, aunque sí es más compleja que el resto de los juegos. Shadowgate 64 siempre ha sido distinto a los demás y ahora te vamos a explicar por qué.

El personsaje principal y de quien tomas el rol, es Del Cottonwood y lo controlas de la siguiente manera:





Lo usas para mirar al rededor y hacia donde quieras.



A: Sirve para mirar, hablar, explorar (todo lo que en el Shadowgate original hacías por medio de pantallas).



B: Con este botón ves el menú de ítems y de libros.



Unidad C: Con estos botones mueves al personaje como en Turok



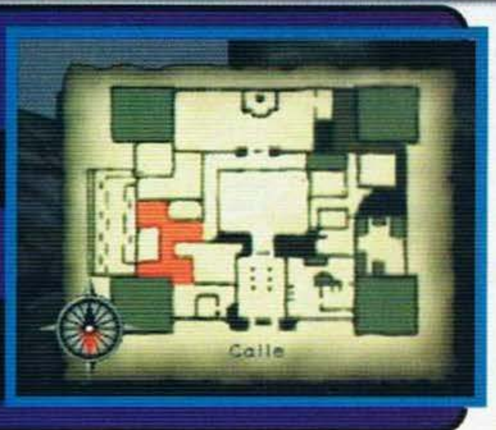



Atrás


Derecha


Izquierda





Lo más importante que debes hacer, es explorar todo. Lo mejor de esto es que cada lugar y cada rincón, por insignificante que parezca, puede tener algo escondido, como pistas o ítems. De igual forma, puedes tomar muchos objetos o mover cosas; algunos estarán de escenografía, pero varios te serán útiles, quizás no en ese momento, pero más adelante sí. Hablar con la gente también es importante; debes poner mucha atención a lo que te dicen, y si es posible, debes escribir lo que te dicen en un papel, porque después requerirás alguna información.



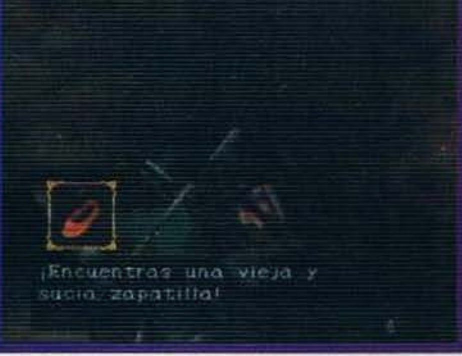


Todo acerca de los ítems.



Como te dijimos, los ítems son muy importantes y cualquier objeto que tomes te puede servir. Te ponemos este ejemplo: Hay un momento en que encuentras una moneda antigua, la cual aparentemente no tiene ningún uso; después llegas a una excavación, donde está un busca tesoros bloqueando el camino; si le muestras la moneda, él te la robará y saldrá huyendo, así ya podrás pasar y obtendrás otro ítem muy útil. La mejor recomendación es que revises todas las cosas y tomes todo lo que encuentres, pues seguramente te servirá, aunque necesitarás mucho ingenio (y un poco de suerte) para saber cómo y cuándo usar estos objetos.







Es importante leer de todo

Otra parte importante son los libros y los manuscritos. En todo Shadowgate encontrarás estos objetos llenos de cultura, los cuales es imprescindible



"La vara del trueno se resquebrajó. No me pregunten como es que lo sé. Pero es cierto: se resquebrajó."
Los que escuchaban se trataban de imaginar la escena: Lord Jair con una Vara resquebrajada frente al Warlock ¿Cómo lo pudo vencer?

Por ejemplo, el legendario Bastón de los tiempos, un producto de la orden, estaba personalizado para Lord Jair. Otro artefacto que permite el uso de objetos de la Orden es El Anillo del Reino, que muchos han intentado ganar a través de las pruebas.

que leas, pues así obtendrás todo tipo de claves, además de que en todos los libros encontrarás toda la historia de Shadowgate, desde algunas retrospectivas, leyendas e historia actual; de esta forma te involucras más en toda la aventura.
Lo interesante es que en algunos escritos no deberás interpretar la lectura literalmente y necesitarás utilizar otro tipo de lógica para poder emplear los conocimientos que te dan los libros.



Mientras hablas con Agaar, el guardián del calabozo, tirándote mala onda, te lleva comida. Ya que terminaste tu charla, cómete la comida; verás que sobra un hueso, el cual debes tomar. Ahora mueve la paja y descubrirás una entrada a las cloacas; ábrela con el hueso y así escaparás de la celda.

Ves una reja y puedes oler el drenaje de abajo.

Un vistazo rápido

Pero eso era hace tiempo. Ahora este camino que cruza las altas planicies cerca de las montañas que rodean al castillo de leyenda, Shadowgate se ha convertido en una guarida de ladrones y bandidos. Hay muchos que tienen la necesidad de

Francamente nos es difícil explicar perfectamente la mecánica de Shadowgate 64, así que vamos a mostrarte un poco de lo que te espera en este magnífico título.

Todo comienza cuando Del es llevado al calabozo de Shadowgate, después de haber sido capturado en el camino por los ladrones. Si miras alrededor, no hay mucho, salvo la puerta, que está cerrada, un montón de paja, unos grilletes y una ventana para ver la celda contigua, en donde está otro prisionero... habla con él.

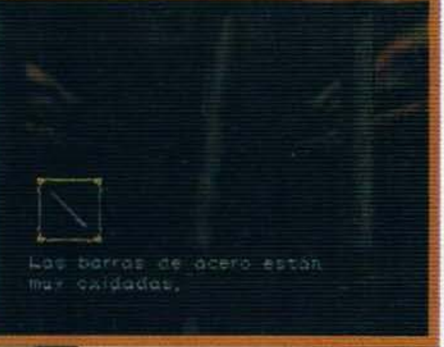
Estás segurísimo de que la puerta está bien cerrada.

¿Viajabas con una caravana comercial cuando fuiste asaltado por ladrones?





Una vez que estés en el drenaje, debes recorrerlo y encontrar cosas en el camino. Lo primero es la barra de acero que está casi al principio. Después, debes llegar al cuarto donde está el pilar deteriorado y tirarlo usando la barra, de esta forma puedes cruzar el agua y así tomar un pergamino, el cual te será muy útil más adelante.





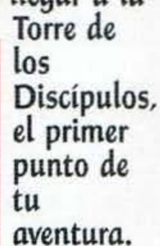






Avanza al siguiente cuarto, en donde encontrarás una picota. Ya que la tengas, regresa al punto donde empezaste y entra al cuarto donde hay una pared que no se puede escalar... bueno, ahora sí, pues con esta nueva herramienta lo podrás hacer.





Del otro lado de la pared, camina hasta el fondo y levanta la vista.

Como ves, hay rocas en el techo. Tíralas usando la picota 13 y así lograrás llegar a la Torre de los Discípulos, el primer punto de tu aventura.



Obviamente hay más cosas qué buscar en esta escena. Y como pudiste darte cuenta, son muchas las que debes hacer para poder avanzar, algunas sencillas y otras muy complejas, pero la base de todo es la imaginación.



Shadowgate 64: Trials of the Four Towers es de los mejores juegos de aventura / RPG que hay. El modo tan simple de juego ayuda mucho a que sea más divertido y no tan fastidiante como otros juegos similares que aún usan pantallas. Pensamos que fue buena decisión eliminar esas pantallas e introducir la vista de primera persona tipo Turok. Desde nuestro punto de vista, superó a su antecesor, Shadowgate de NES y de hecho, es seguro que la idea original del primer Shadowgate estaba pensada como Shadowgate 64, pero debido a las limitantes de aquel entonces se programó como ya lo conoces.
La música, los personajes y sobre todo la historia y los diálogos son excelentes.
Sin duda alguna, si eres amante de las aventuras, la investigación, la fantasía y todo este tipo de cosas, ésta es la mejor opción que tienes.

Por cierto, vamos a seguir hablando de este título, pues seguramente habrá muchas dudas acerca de él. También aprovechamos la ocasión para presumirnos un poquito...
¿Te fijaste que los textos están en español? ¡Ah! Pues tenemos el orgullo de decirte que Club Nintendo se encargó de la traducción.
Pero bueno, en alguna edición próxima, le pediremos a nuestro gran amigo Spot que cuente de los pormenores de esta acción.

previo

Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams

CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE E
Clasificación

Desarrollado por
Crawfish Interactive

8 megabit
Memoria

Acción Peleá
Categoría

Verano 1999
Fecha de Salida



Un género medianamente explotado para el GB es el de juegos de peleas. En total han aparecido 16 de estos títulos a lo largo de la historia de este sistema, y ahora que acaba de evolucionar al GBC sólo ha aparecido uno que también es compatible con el GB tradicional (MK IV). Bueno, pues Capcom piensa lanzar a lo largo de este año una buena cantidad de juegos y entre ellos está el primero de peleas exclusivo del GBC: Street Fighter Alpha.

Este título está basado en el original juego de Arcade que apareció hace ya algún tiempo (y la secuela apareció para el SNES). A grandes rasgos podemos hablar que esta es una adaptación muy fiel y de lo mejor que se ha hecho de este tipo de juegos para el sistema portátil de Nintendo, y eso es mucho decir, pues hay excelentes exponentes como Battle Arena Toshinden, Killer Instinct o King of Fighters '95. Una de las ventajas que tiene Street Fighter sobre los anteriores juegos es la pantalla del GBC, que como sabemos permite que los juegos se vean mucho mejor que en la pantalla tradicional del GB... ya por ahí tiene un punto a favor al estar programado para aprovechar las ventajas de esta pantalla.

El juego en su versión original tiene 13 personajes (10 principales más tres escondidos) y una de las primeras buenas noticias que tenemos es que todos los personajes llegarán a la versión de GBC. Obviamente sería sorprendente decir que también estarán programados todos los escenarios, pero los que recuerden este juego sabrán que hay personajes que comparten escenarios y por lo tanto no hay muchos que digamos... pero bueno: también están todos los escenarios. Un elemento característico de los juegos de Street Fighter es el uso de seis botones, pero el problema es que el GBC sólo tiene dos, así que para que puedas emplear todos los movimientos e "intensidades" de golpes, han decidido recurrir al viejo truco de "entre más tiempo presiones el botón, será mayor la intensidad del golpe". Esto no es nuevo, pues ya lo habían hecho con el primer Street Fighter para GB, que vale la pena mencionar ahora, era un tanto deprimente.

Mencionábamos anteriormente lo de los distintos tipos de golpes no sólo por tener algo que escribir, sino para mencionar que tambien cada personaje tiene todos sus poderes especiales de la versión original, así como los "Super Combos" y los "Alpha Counter". O sea, al decir que esta es una adaptación fiel no debe quedar la menor duda.

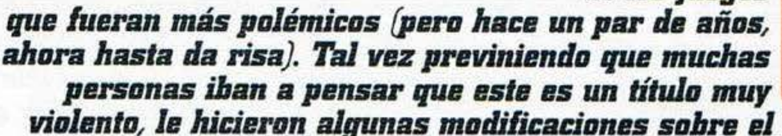
Sin embargo, el juego no sólo incluye todo lo visto en la versión original, sino que también tenemos cosas extras, como un modo de entrenamiento en el que se te enseñará a jugar y también a realizar algunos combos devastadores para intimidar al que se deje.



Para rematar, debemos decir que SFA podrá ser jugado por dos personas de forma simultánea (Vs.) mediante el Cable Link. Este juego es una excelente opción para los que gustan de los juegos de peleas, pero no cualquier juego de peleas: De los mejores juegos de peleas.



Carmageddon 64





¿Quién no se ha subido al automóvil del típico chico que maneja como "Crazy" y su frase favorita es: "la abuelita vale 1.000 puntos"? Bueno, pues con este tipo de personas en mente, Interplay y SCI ha decidido adaptar su gran éxito de juegos para PC de nombre Carmageddon para el N64.



Sí, para darles de qué hablar a los noticieros de la noche, estas compañías se preparan a lanzar uno de los juegos que fueran más polémicos (pero hace un par de años, ahora hasta da risa). Tal vez previniendo que muchas personas iban a pensar que este es un título muy violento, le hicieron algunas modificaciones sobre el concepto original para adaptarlo a la versión consola.

KEMCO
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

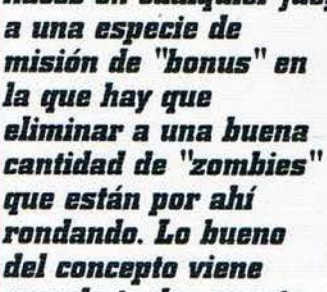
Clasificación: MATURE M — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Software Creations

128 megabits
Memoria

Acción Carreras
Categoría

Septiembre 1999
Fecha de Salida



Para quien no haya adivinado todavía de qué se trata Carmageddon dándole un vistazo a las fotos, le podemos decir que es un juego de carreras con diferentes cosas que hacer: Primero que nada tienes que completar el circuito que te ha sido asignado, después ganarle a todos tus rivales... y por si fuera poco hay que acabar con todos los Zombies que se te crucen enfrente. Bueno, en realidad no hay que hacer todo esto al mismo tiempo, Carmageddon 64 presenta distintos retos en sus variados modos de juego. Lo más clásico, es que primero tengas que competir como lo haces en cualquier juego de carreras y después entres a una especie de misión de "bonus" en la que hay que eliminar a una buena cantidad de "zombies" que están por ahí rondando. Lo bueno del concepto viene cuando te das cuenta que estás desprovisto de armas con las que les puedas hacer frente a estos zombies y la única forma en la que puedes acabar con ellos es dándoles una "atropelladita" con tu coche.

Si te preguntas de dónde salieron estos Zombies que se parecen bastante a un humano común y corriente, pues resulta que ellos antes fueron seres humanos, pero por culpa de unos gases tóxicos que contaminaron nuestro planeta, fue que ellos se convirtieron en Zombies sin voluntad. Sólo unos cuantos sujetos que lograron refugiarse en unas cámaras "emuladoras de clima" se lograron salvar. De entre estos humanos sanos y salvos, el gobierno comenzó a contratar a algunos conductores que le ayudaran a acabar con la amenaza de los Zombies, porque como nos lo han enseñado las películas de terror, los Zombies sienten una gran atracción por los cerebros humanos. Bueno, el punto es que estos conductores compiten, pues el gobierno premiará con una vida de rey en la playa al mejor de estos "eliminadores" de Zombies (he aquí el pretexto de por qué hay que correr y atropellar zombies).







Un concepto bastante raro y a la vez violento es el que presenta este título, sin embargo, debemos mencionar que Software Creations está realizando un muy buen trabajo de adaptación y este juego aprovechará todas las ventajas del sistema para incluir cosas que no se programaron en la versión original del juego. Las características son muy importantes y para darnos cuenta de esto, Carmageddon 64 tendrá más de 30 niveles, los cuales son exclusivos de esta versión y cada uno de estos tendrá a su vez muchas áreas secretas que debes descubrir para obtener más puntos y asegurar tu victoria. En el juego compites contra más de 20 oponentes (a los cuales, les debes dar su merecido). Antes de comenzar con tu labor de limpieza de Zombies, puedes elegir de entre 23 distintos vehículos, cada uno con sus características especiales y que varía en velocidad, maniobrabilidad y apariencia (PD: además de esos, existen 3 coches secretos). En cada una de las pistas vas a encontrar una buena cantidad de "poderes" que te ayudarán, tanto a ganar la carrera, como a acabar con el mayor número posible de Zombies.



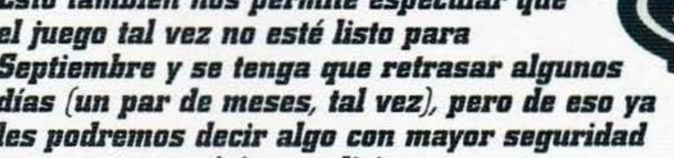


Bueno, pues por el momento esto es lo que podemos decir de Carmageddon 64. Como podrás ver, este es un juego que se sale por mucho de lo convencional, aunque se trata de un juego de carreras, de esos que abundan en el N64. Seguramente en próximos ejemplares de la revista ya podremos ahondar en información y sobre todo hablar de la "jugabilidad" y de los gráficos, pues la versión que jugamos se encontraba aún muy preliminar y estos aspectos todavía no estaban "pulidos". Esto también nos permite especular que el juego tal vez no esté listo para Septiembre y se tenga que retrasar algunos días (un par de meses, tal vez), pero de eso ya les podremos decir algo con mayor seguridad en nuestras próximas ediciones.

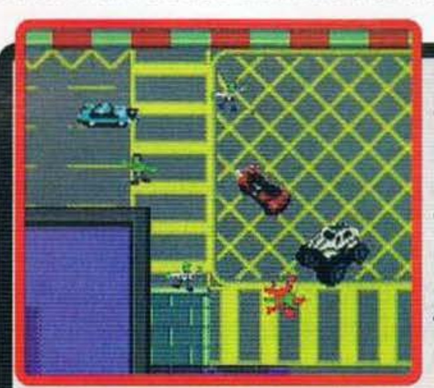




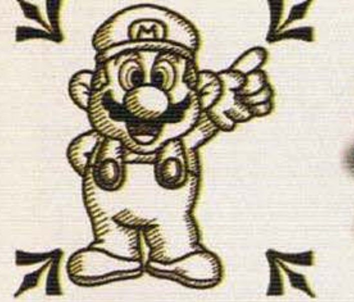




Por cierto, ya que estamos hablando de Carmageddon, tenemos que decir que Interplay también lanzará una versión del juego para el GBC. La trama es la misma y también será para dos jugadores simultáneos. La gran diferencia que existirá entre la versión GB de Carmageddon y las demás es que esta tiene una vista "Top View", es decir: vista por arriba. Por lo mismo, este título estará un poco más enfocado a lo que es el "aplastamiento de zombies" que la carrera, pero de cualquier forma pinta como un buen juego para el formato portátil.









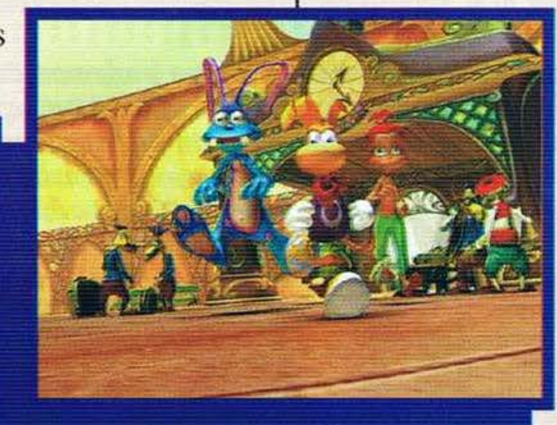


Ubi Soft da de qué hablar

NOVEDADES

Ubi Soft es una compañía francesa que es muy popular en lo que a juegos de PC se refiere. Para el N64 ha lanzado a lo largo de su historial 3 juegos, sin embargo ellos planean estar a principios del año 2000 con un total de 11 títulos para esta plataforma... más lo que estén trabajando en secreto. De estos juegos hemos hablado últimamente en los anteriores ejemplares y en éste, sin embargo lo que nos motiva a hablar de esta compañía son dos noticias en especial. La primera es que ellos se encuentran trabajando en llevar a la pantalla chica a su personaje más popular: Rayman. Rayman, The TV Series es un proyecto en el que han estado trabajando desde hace ya algún tiempo y que presentaron precisamente en el E3.

Como podrás ver por la imágenes, esta serie animada está realizada con gráficos 3D de computadora. ¿Por qué hacer Rayman para TV con esta clase de gráficos? Yves Guillemont, presidente de Ubi Soft dice al respecto: “Ubi Soft es una compañía de Software y nosostros empleamos y animamos con estos gráficos que se han vuelto un nuevo medio de animación (como se puede ver en películas como Antz o a Bug’s Life). Hacer la serie de TV es sólo una extensión de lo que ya sabemos hacer muy bien”. Además de esto, también reconoció: “Para crear la serie animada, tenemos a lo mejor de dos mundos: Los videojuegos (artistas gráficos, modeladores, animadores) y las caricaturas (productores, animadores, fondistas)”.



Mucha gente en el E3 vio los cortos de la serie y la gran mayoría acordó que esta era muy buena en la gran mayorá de aspectos. Guillemont menciona algo sobre esta opinión: “Mucha gente de la industria de la animación ya ha visto la serie, y ellos piensan que tiene los elementos suficientes, no sólo para ser aceptada, sino para ser un Show sobresaliente”.

Además, sobre los planes futuros, tanto de la serie como del videojuego, él dice: “La forma en la que se está desarrollando la caricatura nos permite tener los elementos suficientes y las herramientas para trabajar en más capítulos sin ningún problema... o hasta para crear juegos que sean una copia fiel de lo que los televidentes verán, gracias al poder de las consòlas de la siguiente generación” y es que gracias al poder del Dolphin, los gráficos que vemos en la serie no serán ningún problema de adaptar para los programadores de Titus o Nintendo. En este momento, sólo existen 26 capítulos de 13 minutos cada uno. Todo depende de cómo pueda la gente de Ubi Soft arreglarse con las cadenas de transmisión de nuestro continente para crear más capítulos y que estos sean más largos. Sin embargo, y como ellos mismos dicen: “Esto es sólo el comienzo”. Pues así, Rayman se une al grupo de personajes han evolucionado de los videojuegos dentro de la misma pantalla chica a Shows, como han sido los casos de Donkey Kong, Mario Bros, Link, Megaman, Earthworm Jim, Mortal Kombat y otros más. Y es que como Yves Guillemont dice: “Los videojuegos y las caricaturas son dos cosas que se llevan muy bien”.

Ahora bien, entre los planes a futuro de Ubi Soft está expandir sus licencias. Recientemente ellos anunciaron que adquierieron la licencia para producir videojuegos para el N64 y el Game Boy Color con el personaje de Disney, "Donald Duck". Como siempre, Disney siempre busca compañías productoras que cumplan con ciertos requisitos para poder otorgar una licencia y Ubi Soft se destaca en varios de ellos, como lo es la animación y los gráficos (simplemente hay que echarle un vistazo a Rayman 2 y podrás darte cuenta del por qué).
Ubi Soft menciona que para mediados del año 2000 ya estarán presentando el juego para ambas plataformas de este personaje.
No se han dado detalles sobre si el juego se basará en la nueva serie de TV de este personaje o será una historia totalmente original, pero han dicho que será un juego muy bueno en cuanto a cuestión de gráficos se trata. Pues bueno, en este caso habrá que esperar, pero como lo mencionamos, después de ver los últimos trabajos de Ubi, no dudamos que este juego vaya a ser de gran calidad.

Dolphin, sólo para jugar

Tal como lo mencionamos en el reporte del E3 del número anterior, la unidad lectora del DVD del proyecto Delfín, sólo servirá como medio del almacenamiento de datos para este sistema y no para ninguna otra función extra, aseguró a finales de Junio un alto ejecutivo de Matsushita quien se encuentra muy involucrado en la producción de este lector especial. De hecho, será tan especializado, que es muy probable que tampoco se puedan reproducir Discos Compactos de música y otras cosas en el lector del DVD del "Dolphin", más que los juegos que se programen para este sistema.
¿Por qué tomar esta decisión? hay muchos puntos importantes que deben considerarse. Si el lector de DVD quiere usarse para películas, y no sólo como lector de ROM, tendrá que tener una aprobación especial de la organización encargada de las licencias del DVD (los que se encargaron de dividir al



mundo en regiones) y se tendría que fabricar una producción especial de lectores y sistemas para cada una de estas regiones, lo cual elevaría considerablemente el costo del sistema. Al ser un lector de DVD ROM, el precio se podrá reducir y no se convertirá en un producto elitista, siendo el Dolphin una de las consolas de las llamadas "Siguiente generación" con el menor costo estimado, el cual, según algunos rumores, no excederá los 250 dólares a la fecha de su lanzamiento.
Tal vez suena como una mala noticia, pero una vez que se piensa en los hechos, pues en realidad no lo es tanto. A nosotros lo que nos importa es el precio y si se quiere crear una estación que también reproduzca juegos y películas, se corre el riesgo de que juegos que lleguen a EU, no se puedan ver en nuestro país. Esperemos el siguiente mes, en el que seguramente se dará más información al respecto.

DD64 en Japón

Tal como lo mencionamos en una oportunidad anterior, Nintendo de America decidió lamentablemente darle "aire" al proyecto del N64 DD en nuestro continente. Sin embargo, el DD sigue siendo uno de los proyectos más importantes para Nintendo en este fin de milenio.
De hecho, acaban de anunciar cosas muy interesantes al respecto y sobre todo ahora que este mes se llevará a cabo el evento: Nintendo Space World 99, en donde se presentará este sistema.
Primero que nada, Miyamoto san, reveló hace poco que ellos ya se encuentran trabajando en el "Update" de Zelda 64 para el DD.



Gracias al DD, los videojugadores japoneses podrán conocer más mundos y nuevos retos de juegos como Zelda 64.

En este update ellos planean incluir muchos retos nuevos, escenas que no cupieron en la versión original y otras cosas que se les ocurrieron últimamnete. Además del Update para este título, Nintendo también presentará el Update para F-Zero X y para "Mother 3", el cual se piensa distribuir en nuestro continente pero en cartucho y con el nombre de "Earthbound 64". Otra noticia se dio sobre el DD, o más bien su medio de almacenamiento: los discos ópticos. Nintendo tiene planeado crear algunas estaciones de juegos como la del sistema "Nintendo Power" para que ahí, los videojugadores puedan llevar sus Discos y por alguna módica cantidad, copiar las actualizaciones, pues debemos recordar que estos tienen una área que es regrabable.
Bueno, por el momento no nos queda más que ver qué es lo que sucede al respecto. Digamos que tenemos ciertos "sentimientos encontrados" sobre esta noticia: Por una parte está bien que no se venda el DD64 en nuestro continente, pues teniendo el proyecto "Dolphin" en puerta, no nos convendría hacer una inversión extra. Sin embargo, también sentimos que es una lástima, pues nos perderemos de cosas que sólo los videojugadores de Japón podrán disfrutar.

CLUB Nintendo RESPONDE

Amigos de la revista. Espero que me contesten ahora, ya que mis anteriores cartas nunca tuvieron respuesta. ¿En el juego Super Mario 64, nivel Hazy Maze Cave, cómo agarro la estrella llamada Navigating the Toxic Maze?

JORGE DARIO MENDEZ
Colombia

No creas que no queremos contestar tus cartas, sucede que es mucha la demanda de preguntas y aunque quisiéramos contestarles a todos de una buena vez, tendríamos que publicar una edición extra con el triple de páginas de una revista normal dejando de lado todo la información e imágenes que queremos mostrar de tus juegos favoritos. Espero lo entiendas tanto tu como los otros chicos que estén leyendo este texto. OK?
Bueno aquí va la respuesta a tu interrogante:
Debes ingresar a Hazy Maze, observa el mapa (tienes que llegar al punto morado más alto que veas) y allí encontrarás cuatro líneas en la pared, trepa por ésta y llegarás a una puerta que te permite acceder al elevador que te conduce a la estrella.

Jade

Hace algunos días cayo en mis manos un catálogo de accesorios para consolas de videojuegos (no sólo para Nintendo). Y en la sección Super Nintendo me encontré con una gran sorpresa. No sólo estaban la Super Scope y el accesorio para conectar 4 gamepads (el cual, por cierto, hace mucho tiempo que estaba buscando), sino que también estaban disponibles el Super Game Boy y un extraño accesorio llamado Super Game Boy 2. ¿Qué me pueden decir de este? ¿Es un accesorio original de Nintendo?
(Foto SGB2)

LUIS DAVILA CORVALAN
Colombia

Este accesorio fue mostrado por Nintendo en el Nintendo's Space World Show en Noviembre de 1998. Sin embargo, nunca se supo nada más de él. Nintendo no ha hecho mucha publicidad de este accesorio, pero, al parecer, ya está a la venta en Estados Unidos. Este accesorio se parece al SGB normal, excepto por dos detalles: Primero, la caja es azul transparente, dice "Super Game Boy 2" y tiene un par de LEDS. Segundo, ésta posee un "Game Link Port", lo que te permite jugar con otro amigo, uno en la pantalla de televisión y el otro en un GameBoy (o en otro SGB2, lo cual es bastante difícil pues necesitarías 2 SNES, 2 TV y 2 SGB2). Por cierto, es muy posible que puedas conectar una Game Boy Printer en ella, pero no estoy seguro, ya que nunca lo he probado.

Ace

¿Me podrían dar algunos trucos para el juego "Half Time" (NBA)?

REMIGIO TRELLE RUIZ
Venezuela

Los siguientes códigos los tienes que ingresar en la pantalla de "To Night's Match up", usando el botón A para cambiar el primer dígito, el botón C-abajo para el segundo y el botón C-derecha para el tercero. Al poner 120 ejecutarás tus jugadas más rápido que lo normal. Al ingresar 111 y conectando el segundo control, accederás al modo de torneo. 284 aumentará tu velocidad al máximo. 802 pondrá al tope tu power. 025, 390, 461, 937, 273, 552, 709, 048 son dígitos que tendrás que probar tu mismo para saber...

Jade

Hola amigos de Club Nintendo. Por favor, denme algún código especial para el juego Turok: Dinosaur Hunter.

DAGO ERNESTO DAVILA
Colombia

Sólo quiero recordarte que intentes terminar el juego sin ayuda, porque de lo contrario le estarás quitando el chiste. Bueno, no te creas tanto lo que dije, porque mi misión es darte una ayudita. Ingresa el código: NTHGTHDGDCRTDTRK y luego nos escribes para saber que has decubierto con este montón de letras.

Jade

Buenas, amigos de Club Nintendo, les escribo para pedirles ayuda (alias secretos/códigos) del juego Lode Runner 3-d.

FERNANDO VILMAR C.
Venezuela

No hay problema, amigo. Este juego posee un par de secretos que te podrán servir para terminar el juego (aunque, claro, te recomiendo primero tratar de terminarlo por ti mismo. La victoria en este tipo de juegos se disfruta mejor cuando se consigue por esfuerzo propio). El primero de estos trucos te permitirá activar la selección de niveles. Para activarlo, pausa el juego, luego presiona y mantén presionado Z mientras presionas R, B, A, B, A, C Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha. Entonces escucharás un sonido, ahora elige la nueva opción "Unlock Worlds" y presiona A para seleccionar nivel. El otro truco te permitirá jugar niveles secretos. Para activarlo, pausa el juego, presiona y mantén Z mientras presionas C-Abajo, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R. Si lo haces bien, escucharás un sonido, ahora podrás escoger la nueva opción "Enter Secret Worlds".

Ace

Holas... Mejor me ahorro los saludos, aprovechen el espacio para contestarme lo siguiente: ¿Qué diferencias existirán entre Pokémon Yellow y Pokémon Blue o Pokémon Red?

CARLOS ROJO GAETAN
Venezuela

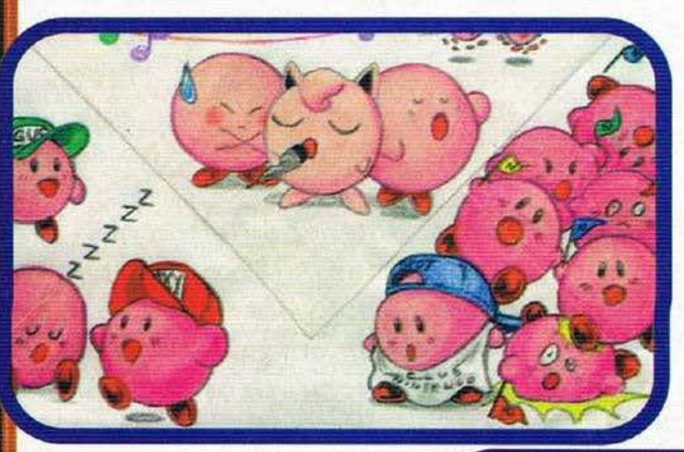
Este juego todavía no sale en nuestro continente y ya está causando sensación. Te daré una breve descripción de algunos de los cambios. Primero que nada, el Pokémon que obtienes al principio es Pikachu, y el que obtiene Gary es Eevee. A Squirtle, Bulbasaur y Charmander los puedes obtener de una manera que te recordará como Ash los obtuvo en la serie (en las próximas ediciones iremos detallando). Aparecen personajes propios de la serie de TV (Jessie y James, la enfermera Joy y su Chansey y la Oficial Jenny) y otros han sido rediseñados (Brock y Misty). No puedes atrapar a los 150 Pokémon (sobre Mew, no estoy seguro, aún no lo hemos encontrado). Por ejemplo, no puedes atrapar ni a Ekans, ni a Koffing ni a Meowth (los Pokémon del equipo Rocket) ni a sus evoluciones. De todas formas, aún cuando pudieras atraparlos, con un sólo cartucho no los podrás tener todos. Por ejemplo, no puedes obtener a Hitmonlee y a Hitmonchan de una sola vez. (Esto hace que los jugadores de Pokémon Yellow no tengan una ventaja tan grande con respecto a los que juegan Pokémon Red/Blue) Todas las imágenes de tu Pokedex han cambiado y, por cierto, ahora puedes imprimirlas con una Game Boy Printer. Además, Pikachu caminará contigo todo el camino (siempre y cuando no esté "muerto" y lo tengas en tu grupo) y podrás ver su estado de ánimo si hablas con él. Una cosa muy chistosa sobre esto es cuando te encuentras con un Jigglypuff en el PokeCenter de Pewter City, Jigglypuff cantará para ti y Pikachu se quedará dormido. En este juego no aparecen más Pikachu (aparece sólo uno más, del cual tu Pikachu se "enamora") por lo cual no podrás obtener a Raichu evolucionándolo (Pikachu no acepta), sólo intercambiándolo con un amigo. Para finalizar, Pikachu tiene nuevos poderes, algunos poderes se obtienen más fácilmente que en el juego normal y existe un rumor sobre cierto minijuego escondido.

Ace

REVISTA
CLUB NINTENDO
COLOMBIA
Distribuidoras Unidas S.A.
Transversal 93 #52-03
Santafé de Bogotá, Colombia
VENEZUELA
Editorial Bloque de Armas
Final Av. San Martín con
final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y en nuestro próximo número...

Este mes sí que estuvo variado, ¿no crees? Sin embargo, el próximo número será más versátil, pues veremos títulos como el violento y fuera de lo común Carmageddon (N64), el no menos original y miniaturezco Hot Wheels (N64), la secuela del simulador que a muchos encantó y a muchos otros desagradó Nascar 2000 (N64), la carta fuerte de Ubi Soft y uno de los mejores juegos de este '99 Rayman 2 (N64), el mil veces retrasado Harrier 2001 (N64) (que a lo mejor tenía pensado llamarse Harrier '96). Así que ya sabes, el mes que entra no te puedes perder Club Nin, porque aparte de los títulos ya mencionados, tendremos más sorpresas.



Aquí tienes una muestra de los entretenidos dibujos que mandan nuestros amigos. ¡Anímate! Mándanos tu arte y lo publicaremos en futuras ediciones.



Los Grandes de... Japón

(Fuente: The 64 Dream)

1) Pokémon Pinball (Nintendo)
2) Power Pro Kun Pocket (Konami)
3) Pokémon Card GB (Nintendo)
4) Yuu Gi Ou Duel Monsters
5) Dragon Quest Monsters: Teri no Wonder Land (Enix)
6) Pocket Monster Pikachu (Nintendo)
7) Beat Mania GB (Konami)
8) Hamster Paradise (11)
9) Megami Tensei Gaiden Last Bible II (Atlus)
10) Zelda No Densetsu: Yume O Miru Shima DX (Nintendo)

